

# 電腦時代

PC 內容增刊號

# COMPUTING AGE 61

IBM PC & APPLE 用家必備參考刊物

HK\$15

APPLE COLUMN :

活用BIT COPY來拷貝加密之軟件

AFC會最新軟件试玩報告：

1. 法國之旅 2. 警察故事

特稿：

AP BASIC 程式轉上  
PC機上執行

PC COLUMN :

■ 簡易個人財務管理系  
■ 如何在程式設計中加入  
MOUSE功能



# 電腦時代附屬機構

## IC 集益電腦中心

INTEGRATED COMPUTER CENTRE

查詢電話：3-7107884或3-7712007

上課地點：九龍上海街395-397號安業大廈19樓

### 優點簡介

- (一)中心課程均在設備完善之電腦室上課，配備有全新PC XT微電腦連硬磁碟供學員每人一機使用。室內還配備各款列印機，有9針、24針、9吋、15吋，最先進的雷射印表機及掃描器以供示範列印。務使學員更深入了解及認識有關之操作。
- (二)本中心與Compunet合作，設立了一套完整的Network系統，專供教學及會員學習之用。
- (三)本中心導師均富有多年實際操作微電腦之經驗，對使用微電腦有深厚認識，並受過專業師資訓練。
- (四)本中心教室內設備有教學示範電腦，採用最先進視聽儀器，用電腦投影直接教學，使學員更易瞭解吸收。
- (五)課程經由專人悉心設計由淺入深，以實用為主，設有輔導課，按程度施教，適合不同程度學員需要。
- (六)課程講義由課程導師精心編寫，用微電腦貯存及列印，以供示範教學，費用全免。
- (七)每課程均設有練習，務求學員掌握所學，實際得益。
- (八)日間設有租機服務，會員可以廉價之費用，使用中心設施，進行練習。
- (九)凡課程學員，其上課出席率達75%者，可在課程結束時，申請聽講證書，若學員修讀証書課程，於課程完結時考試合格，方可申請合格證書。
- (十)全部課程均以粵語授課，有需要時輔以英語。
- (十一)中心地點適中，鄰近油麻地地鐵站出口，交通非常方便。
- (十二)凡本中心會員，報讀任何課程，可獲減費百分之十。申請成為本中心會員，只需繳交年費八十元，便可租用本中心一切設施。

### 電腦課程

Page Maker 桌面印刷	\$600	教師專業電腦課程	\$500
Advanced Basic	\$350	教育行政電腦課程	\$500
電腦資料庫 dBase III +	\$380	微電腦初班	\$350
電腦資料庫程序設計班	\$520	Dos 3.3 微電腦操作初班	\$350
中、英文電腦資料庫	\$380	Lotus 123 萬用試算表	\$380
中、英文電腦文書處理	\$380	電腦語言 Basic 初班	\$380
硬磁碟之使用及管理法	\$270	倉頡中文電腦班	\$360
WordStar 2000 文書處理	\$380	中英文桌面繪圖	\$150
慧星中文會計	\$240		

報名辦法：如付現金，連同填妥之報名表格到下列地點繳交。

a) 地址：九龍彌敦道607號新興大廈1804室 電腦時代服務部。辦工時間：每日上午十時至下午六時（星期日及公眾假期休息）

b) 地址：九龍上海街395-397號19/F 集益電腦中心。辦工時間：每日下午二時至下午九時三十分（星期日及公眾假期休息）

郵寄報名：請用劃線支票，以『集益電腦中心』名義抬頭，連同報名表格及附上貼足郵票之回郵信封，寄九龍上海街395-397號安業大廈19樓。信封面請註明『電腦課程』。

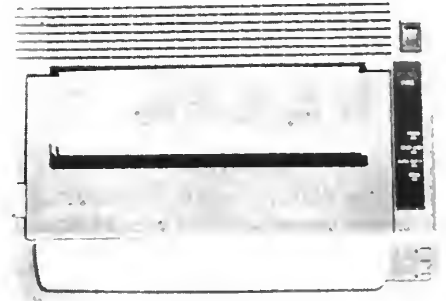


# NISSEI FAX

## 寶馬士傳真系列

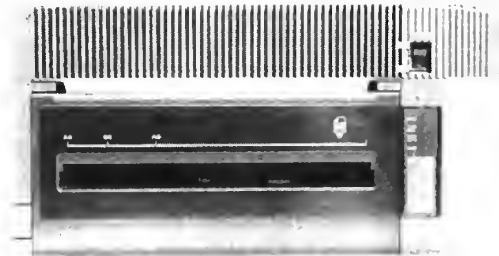
### 手提充電型 FAX-53

世界首創唯一可以手提之圖文傳真機，不但可接駁電話線，更可利用附設之聲音耦合器，蓋在任何電話筒上，利用聲音之傳送，便可達到收發圖文之功能，除市電外，又可使用充電器，充滿電後便可攜帶任何地方作圖文傳真用，可設置發件人之姓名及時間。



### 無線收發型 FAX-305

功能與 FAX-53 差不多，也是乾濕電兩用，並附設一線兩用之功能，當電話附在本機上，本機會自動跳選圖文傳真或電話功能，任何無線電話或汽車電話均可使用，採用 CIS 掃描系統 (CONTACT IMAGE SENSOR)，可抵受任何衝擊力，圖像更為清晰細緻。



### 便携迷你型 FAX-303

迷你設計，袖珍輕巧，是目前世界唯一最袖珍而能用 A 4 度稿件之圖文傳真機，也是採用 CIS 系統掃描，無論放在辦公室或家庭中，不但美觀而絕不阻地方，將來更可接駁多頭式之電話，操作簡易絕無花巧設備。



### 經濟簡易型 FAX-320

摒棄一切不重要之設備，令人人一用便懂之簡易座枱型，除價錢經濟外，更採用 CIS 掃描系統，堅固耐用，圖文清晰細緻，收發速度極快，A 4 度稿件只需 20 秒以內，比美一般複雜而難用之座枱大機。



另有其他半散件 (SKD) 型號，歡迎出口中國市場。



雲生電腦有限公司 (總代理)

VINCENT COMPUTER CENTRE LTD.

香港九龍尖沙咀金巴利道78號金鋒閣1樓 電話: 38316 VCCHK HX 圖文傳真: (852)3-721-1828

垂詢請電  
**3-7211288**

# 電腦時代 61期

## 編輯室傳真

上期出版後接獲不少讀者來電查詢 60 期 程式磁碟 A 碟背面的使用方法。原來有許多讀者還未能掌握到 PRODOS 系統的優點特性——所有檔案可以系統化排列，令使用者能清晰明瞭當前的執行環境。今期特意補登一段有關 PRODOS 磁碟的正確使用方法。在可見將來，我們編輯部的工作人員都會在 PRODOS 系統環境下編寫程序，希望讀者留意。

上期我們優先推出了一套 A P BASIC 轉上 P C 機上執行的轉換套件，今期正式發表該篇啓導性文章系列的第一篇。首先是 A P 程式轉上 P C，然後是 P C 程式轉落 A P 機，再進一步是將 P C 機模擬 A P 機，直接執行 A P B A S I C 及 6502 指令集程式等等。希望讀者留意本刊今後的發展。今期我們推出的這套轉換套件數量有限，未購者請行快一步，否則日後要自己動手造就較為麻煩了。套件產品編號 A 61E8913，每套 50 元。

中文輔助教育軟件系列今期又推出六套不同內容的專集，請詳細閱讀有關的內容介紹。

自從在 55 期推出了“超級軟中文系統”後，讀者反應非常熱烈，今期我們再推出 SUPER CHINESE SYSTEM 的強化版 V 1.1 版本。強化版的附加功能是目前除 GYJ 系統外最強勁的了，讀者萬勿錯過。

愛好到 GAME 的讀者，今期創作遊戲專欄推出了三個不同類形的 GAME，有靜有動，讓大家在學習之餘有時間輕鬆一番。

今期加開了一個初學者園地欄，刊登一些適合初學者入門的文章，讓新加入蘋果友行列的讀者可進一步打穩基礎。

P C 專欄方面內容可謂鼎盛。簡易個人財務管理系統是我們出版過有關管理個人財務的程式中最好的一個。

而遊戲玩法評論欄中，亦有多篇有豐富資料的新遊戲軟件介紹，好此道者相信可作為一份實用指南。

- 出版：電腦時代出版社
- 編輯：電腦時代編輯部
- 通訊地址：九龍中央郵政信箱 71193 號
- 通訊電話：3-7712007
- 承印：美雅印刷製本有限公司
- 發行：同德書報社
- 國內推廣發行：廣州荔灣文化科技綜合服務部
- 地址：廣州市中山三路 72 號 601

■ 讀者服務部搬遷到下列地址：

九龍彌敦道 607 號新興大廈 1804 室

# APPLE COLUMN

本欄登刊文章及程式適合蘋果機用戶

## 中文輔助教育軟件系列

- 19 智力遊戲設計器（附智力遊戲 4 個）
- 21 地理輔助教育軟件——小小旅行家
- 22 APII+測試工具——星河 II 號
- 23 物理科輔助教育軟件——物理實驗室（一）
- 24 兒童教育軟件——時鐘青蛙
- 25 生物科輔助教育軟件——心臟的構造及工作原理

## 軟中文系統專欄

- 14 ■ GYJ 軟漢字系統（第三篇）改良版 GYJ89
- 15 ■ 超級軟中文系統（第六篇）強化版  
SUPER CHINESE SYSTEM V1.1

## 創作遊戲

- 39 ■ 勇救恐龍蛋
- 40 ■ 狐狸呆鵝追捕戰
- 42 ■ 太空科幻冒險歷程遊戲——逃出沙漠

## 應用軟件庫

- 35 ■ 簡易使用多功能文字處理器 CAWRITER

## 工具程式庫

- 43 ■ 為 IIe 加上 PRINT SCREEN 功能

## 電腦輔助教育

- 57 ■ 世界地理誌（二）認識南美洲

## 出版及活動報告

今期推出七款產品，包括：

1. 編號 A61E8907 智力遊戲設計器（附智力遊戲四個），訂價 7 元。
2. 編號 A61E8908 地理科輔助教育軟件：小小旅行家（中國篇），訂價 7 元。
3. 編號 A61E8909 APII+測試工具：星河 II 號，訂價 7 元。
4. 編號 A61E8910 物理科輔助教育軟件：物理實驗室（一），訂價 7 元。
5. 編號 A61E8911 生物科輔助教育軟件：心臟的構

## 軟件拷貝技術談

- 41 活用 BIT COPY 來拷貝 PROLOCK  
及 WARLOCK 保護

## 遊戲軟件破解方法

- 57 湯姆耶沙追逐記人數修改及選關法  
57 加州提子乾先生結束時毋須BOOT機法

## 遊戲軟件玩法評介

- 47 TIME OF LORE 玩法介紹及心得  
48 TIMES OF LORE 攻略法  
50 PLATOON 步兵小隊詳介及攻略法  
53 新 GAME 介紹  
56 俄羅斯方塊補充及提示

## 初學者園地

- 46 更方便的美化REM方法  
46 節省一個SECTOR儲存高解像畫面

## AFC 每月新星大登場

- 26 試玩報告(一) 法國之旅 TICKET TO PARIS  
30 試玩報告(二) 警察故事 POLICE QUEST

## 讀者服務

- 6 集益電腦中心：新班時間表  
59 AFC 入會申請表 58 電腦時代產品總目錄  
61 訂閱表格 65 今期程式磁碟目錄  
64 送貨服務申請表

# IBM COLUMN

## 遊戲軟件評介

—— 本欄登刊文章及程式適合IBM機用戶 ——

- 71 STREET SPORTS SOCCER 街頭足球  
72 魂斗罗全攻略法  
72 立體網球 (SERVE & VOLLEY)  
74 BATTLE TECH 鐵甲爭霸戰玩法介紹  
75 未來之魔法攻略全篇  
77 淘金熱 GOLD RUSH  
78 古巴反戰  
79 (DESTROY) 玩法介紹  
80 快打旋風攻略全篇  
81 最後之忍者全攻略篇

## 特稿

- 12 APPLE/IBM BASIC傳送及翻譯器  
70 運用PC-DOS擬至UNIX模式

## 實用程式精選

- 66 ■ 簡易個人財務管理系統  
67 ■ PC日記系統  
68 ■ 磁碟檔案索引系統  
69 ■ 族譜  
69 ■ 隨意改變DOS使用前景及背景的颜色  
69 ■ 貸款還款計算

## 娛樂遊戲程式精選

- 69 ■ 超級豆 SUPERDOTS  
70 ■ 迷宮食豆式遊戲——CALL-MAN  
69 ■ 變化萬千的激光表演

造及工作原理，訂價7元。

- 6 編號A61E8912 兒童教育軟件：時鐘書，訂價7元。  
7 編號A61E8913 AP/IBM程式轉換套件，訂價50元。

編號A61E8907至A61E8912產品，可在各特約經銷商購買，編號A61E8913產品只在讀者服務部出售。

- 8 電腦時代的長期訂閱價由HK\$120調整至150，仍然較零售價平宜30元，至於連程式磁碟一齊訂閱者則依然可獲六折優待，原價540元，目前只需300元即可訂得到。而且同時申請加入AFC會更可獲六折會

費優待，不容錯過機會。事關AFC會每月都會從外國購過多套的原裝AP軟件免費供會員借用，大家到坊間COPY平宜得多，而且又可免費借閱軟件說明手冊。本月份AFC會又訂購了兩套新軟件POLICE QUEST及TICKET TO PARIS。本期有刊登這兩個軟件的詳細試玩報告。

- 9 集益電腦中心在即將來臨的暑假開辦多班的暑期電腦班，六折學費優待學生讀者，詳情可閱今期廣告。  
10 電腦時代61期AP程式磁碟今期有三張磁碟，訂價29.9元，PC版則一套兩張，訂價20元。  
11 下期我們會推出一輯AP軟件大解拆特輯，教大家將坊間多個軟件拆為COPYA版。

# 電腦時代附屬機構

## IC 集益電腦中心

### INTEGRATED COMPUTER CENTRE

查詢電話：3-7107884或3-7712007

上課地點：九龍上海街395-397號安業大廈19樓

#### \*\*\* 五月份課程 \*\*\*

課程編號	課內容	星期	上課時間	堂數	開課日期	費用
PGC0501P17	中英文桌面繪圖	一	7:30- 9:30pm	2	05月01日	150
PGC0521P71	中英文桌面繪圖	日	1:15- 3:15pm	2	05月21日	150
BSC0506K67	電腦語言 Basic 初班	六	7:30- 9:30pm	6	05月06日	380
TP10527T61	教師實用電腦課程(一)	六	1:15- 3:15pm	8	05月27日	500
WS20506T63	WordStar 2000 文書處理	六	3:15- 5:15pm	6	05月06日	380
LTS0512W57	Lotus 123 萬用計算表	五	7:30- 9:30pm	6	05月12日	380
HDM0507W7E	硬磁碟之使用及管理法	日	11:00- 1:00pm	4	05月07日	270
ACC0514Y73	慧星中文會計	日	3:15- 5:15pm	3	05月14日	240
PGM0516T27	PageMaker 桌面印刷	二	7:30- 9:30pm	4	05月16日	600
ETS0525K45	倉頡中文電腦班	四	5:30- 7:30pm	6	05月25日	360
CW10525K47	中英文電腦文書處理	四	7:30- 9:30pm	6	05月25日	380
ACC0527Y65	慧星中文會計	六	5:30- 7:30pm	3	05月27日	240
MBC0530K25	微電腦初班	二	5:30- 7:30pm	6	05月30日	350

報名辦法：如付現金，連同填妥之報名表格到下列地點繳交。

a) 地址：九龍彌敦道607號新興大廈1804室 電腦時代服務部。辦工時間：每日上午十時至下午六時（星期日及公眾假期休息）

b) 地址：九龍上海街395-397號19/F 集益電腦中心。辦工時間：每日下午二時至下午九時三十分（星期日及公眾假期休息）

郵寄報名：請用劃線支票，以『集益電腦中心』名義抬頭，連同報名表格及附上貼足郵票之回郵信封，寄九龍上海街395-397號 安業大廈19樓。信封面請註明『電腦課程』。

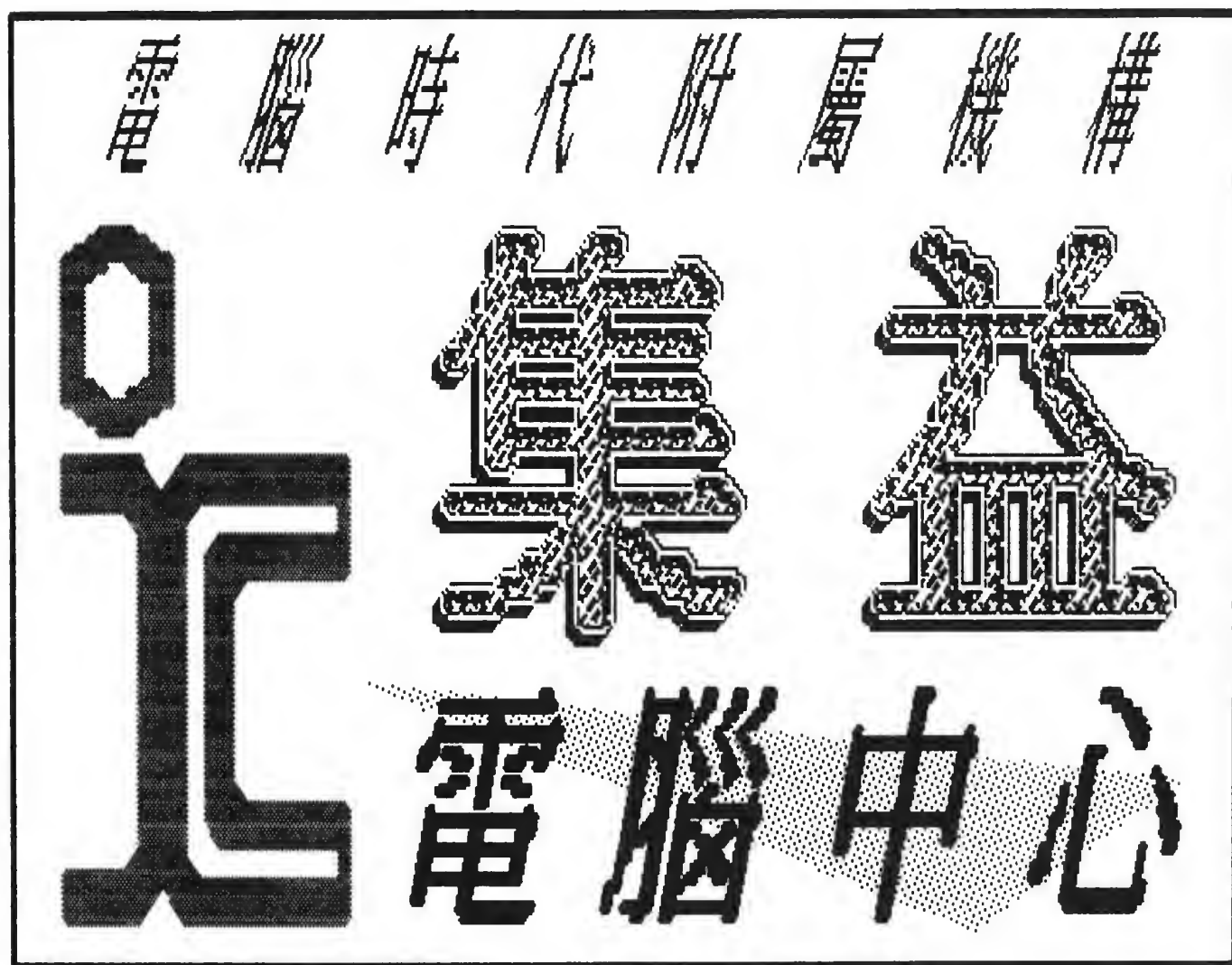
#### 本中心現正增設下列服務

##### (一) 租機服務

提供會員廉價租機服務：第一小時十元，第二小時八元，以後每小時六元。時間由每日下午二時至晚上九時三十分。歡迎預約時間。

##### (二) 合辦課程

本中心歡迎有需要人仕及公司租用，及與各公司合辦員工在職訓練課程，令貴公司能順利推行電腦化計劃。  
詳程請與本中心聯絡 電話 3-7107884



暑期電腦課程

歡迎同學報讀

六折優待

為迎接89年暑假的來臨，電腦時代屬下的《集益電腦中心》特別編排了一系列專為中、小學同學度身設計的電腦課程，俾能在暑假期間增廣電腦知識。所有課程內容均由專業導師編寫，採用IBM PC機或蘋果電腦機教授。電腦時代的讀者只要在六月十五日前報名，更可獲六折優待。以下是有關各項課程的簡介及開班時間。

上課及報名地址：九龍上海街395-397號安業商業大廈19樓  
查詢電話：3-7107884 3-7712007

# 1

## 小學程度 LOGO 班

課程代號：ZLG

為即將升讀中一之小六學生而設，內容包括基本圖龜介紹、LOGO 程序語法、環迴性程式功能初探等。完成本課程對小學生在適應初中 Computer Literacy 一科時有莫大裨益。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZLG0724X01	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	1:15- 3:15pm	300
ZLG0725X29	25/7 1/8 8/8 15/8 22/8	9:00-11:00am	300
ZLG0807X0E	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	11:00- 1:00pm	300
ZLG0814X03	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	3:15- 5:15pm	300

# 2

## 醒目仔數學班

課程代號：ZMA

一面溫習數學，一面學習使用電腦，間中還可以玩益智電腦遊戲。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZMA0724X0E	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	11:00- 1:00pm	300
ZMA0724X19	24/7 31/7 7/8 14/8 21/8	9:00-11:00am	300
ZMA0727X49	27/7 3/8 10/8 17/8 24/8	9:00-11:00am	300
ZMA0731X01	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	1:15- 3:15pm	300
ZMA0807X03	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	3:15- 5:15pm	300
ZMA0814X01	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	1:15- 3:15pm	300
ZMA0821X0E	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	11:00- 1:00pm	300

# 3

## 醒目仔英文班

課程代號：ZEN

一面溫習英文，一面學習使用電腦，間中還可以玩益智電腦遊戲。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZEN0724X01	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	1:15- 3:15pm	300
ZEN0725X29	25/7 1/8 8/8 15/8 22/8	9:00-11:00am	300
ZEN0729X69	29/7 5/8 12/8 19/8 26/8	9:00-11:00am	300
ZEN0731X03	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	3:15- 5:15pm	300
ZEN0807X0E	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	11:00- 1:00pm	300
ZEN0814X03	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	3:15- 5:15pm	300
ZEN0821X01	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	1:15- 3:15pm	300

# 4

## 醒目仔練 IQ

課程代號：ZIQ

本課程精選動腦筋電腦遊戲廿多款，務使學員熟習「電腦交往」技巧。家長實應安排子女入讀這課程，好令學子能得一既益智又趕上時代趨向的活動，消磨漫長暑假。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZIQ0724X03	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	3:15- 5:15pm	300
ZIQ0726X39	26/7 2/8 9/8 16/8 23/8	9:00-11:00am	300
ZIQ0728X59	28/7 4/8 11/8 18/8 25/8	9:00-11:00am	300
ZIQ0731X0E	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	11:00- 1:00pm	300
ZIQ0807X01	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	1:15- 3:15pm	300
ZIQ0814X0E	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	11:00- 1:00pm	300
ZIQ0821X03	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	3:15- 5:15pm	300



# 暑期電腦課程 六折優待

## 5

Spread Sheet 暑期班

課程代號：ZLT

帶領中學生進入商用軟件領域，是有志選讀商科的最佳踏腳石。內容重點介紹「試算表」的格式、公式計算等。此課程亦對欲修讀理科的同學有莫大裨益。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZLT0724X19	24/7 31/7 7/8 14/8 21/8	9:00-11:00am	300
ZLT0731X0E	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	11:00- 1:00pm	300
ZLT0807X03	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	3:15- 5:15pm	300
ZLT0821X01	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	1:15- 3:15pm	300

## 6

Word Processor 暑期班

課程代號：ZWP

帶領中學生進入商用軟件領域的另一項課程，內容重點介紹「文書處理」的強大功能如搬移、覆製、重排等。本課程亦是有志選讀商科者的優良選擇。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZWP0724X03	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	3:15- 5:15pm	300
ZWP0727X49	27/7 3/8 10/8 17/8 24/8	9:00-11:00am	300
ZWP0807X01	7/8 8/8 9/8 10/8 11/8	1:15- 3:15pm	300
ZWP0821X0E	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	11:00- 1:00pm	300

## 7

Basic Programming 暑期班

課程代號：ZBS

課程內容着重介紹程序編纂技巧入門，是升中四理科生明年修讀電腦科的最佳導引。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZBS0726X39	26/7 2/8 9/8 16/8 23/8	9:00-11:00am	300
ZBS0731X01	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	1:15- 3:15pm	300
ZBS0814X0E	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	11:00- 1:00pm	300
ZBS0821X03	21/8 22/8 23/8 24/8 25/8	3:15- 5:15pm	300

## 8

中文電腦 暑期發燒班

課程代號：ZCH

已擁有電腦的中學生如想利用暑假一探中文系統的奧秘，或欲掌握中文電腦技能，都應趁機修讀此課程。內容着重介紹中文輸入法、系統參數設定的意義、中文「文書處理」等。

課程編號	上課日期	時間	學費
ZCH0724X0E	24/7 25/7 26/7 27/7 28/7	11:00- 1:00pm	300
ZCH0728X59	28/7 4/8 11/8 18/8 25/8	9:00-11:00am	300
ZCH0731X03	31/7 1/8 2/8 3/8 4/8	3:15- 5:15pm	300
ZCH0814X01	14/8 15/8 16/8 17/8 18/8	1:15- 3:15pm	300

本中心備有詳細課程內容小冊歡迎函索，請附同一元回郵信封  
寄九龍中央郵政信箱71193號。信封面請註明「函索課程」。

大量供應

直接進口

電子遊戲機，

日本、台灣、香港，

CASIO BANDAI

任天堂 Q & Q

歡迎行客、水客查詢

請親臨紅磡寶其利街35號地下洽

電話：3-339705

寶石戲院（惠康超級市場）對面 高高禮品

營業時間：早上十一時至晚上七時

# 大量收購

灰機、紅白機、世嘉  
磁碟機、KEYBOARD  
及  
原裝大帶、細帶  
新舊轉換器

★★★★ 由於相容的遊戲機質量絕不保證，而且容易損壞，本公司  
只收購原裝日本遊戲機，敬請各位貴客注意！ ★★★★★

請親臨紅磡寶其利街35號地下洽

電話：3-339705

寶石戲院（惠康超級市場）對面 高高禮品

營業時間：早上十一時至晚上七時

# APPLE→IBM BASIC 傳送及翻譯器

## APPLE BASIC 程式可即時在 IBM 機上執行

作者：ROBERT NG FUKER NG

### 系統概論：

相信很多以前是APPLE電腦的用戶，現在都一一轉用IBM機了，其理由非常之簡單，IBM機是16BIT的，而APPLE機只是8BIT的，速度方面慢很多，而且IBM主機的記憶系統由640K至1024K不等，另一方面IBM同一時間又能夠運行多個中斷程式且不影响執行速度，再加上其它如畫面的超高解像度，文字圖畫並存等多項功能已遠遠在APPLE之上。

然而，APPLE本身是很實用，包括教育及商業等多方面的程式，其數量比IBM多出數倍，且用途（實用性）極大。那麼我們可否把這些程式移植於IBM機呢？答案是肯定的，但問題是必須作出適當的修改，（俗稱MODIFY）才可運行於IBM機之上。

### 程式概論：

由於上述理由筆者替IBM機寫了一個TRANSLATE.EXE程式，（俗稱：翻譯器），另外又為APPLE機寫了個SEND（執行時打BRUN SEND）程式，利用上述兩個程式，便可以以1200 BAUD的速度把APPLE的APPLE SOFT BASIC程式傳送給IBM，並翻譯為一般BASICA，QUICKBASIC可執行的程式。此項功能是可選擇（即翻譯或不翻譯）這樣大部份的APPLE程式便可再應用於IBM機上，各位可別看輕它，它能夠把大部份的APPLE SOFT專有命令轉為IBM可執行的命令，下列舉出其中一些較特出的：

- 1) 自動刪除GR, HGR, HGR2, 而改為相對的SCREEN X, X, X;
- 2) 自動把COLOR=, HCOLOR=, 改為LINE (X, Y), X;
- 3) 自動解拆HPLOT X, Y;  
HPLOT X, Y TO X1, Y1  
HPLOT X, Y TO ... TO ...  
HPLOT TO ...

為LINE指令句；

- 4) GET X 改為 INPUT X
- 5) GET X 改為 X\$=INPUT\$(1);
- 6) IF PEEK(-16384)>128 THEN  
改為IF ASC(INKEY\$)+127>128 THEN;
- 7) HOME, 改為CLS;

- 8) 刪除HIMEM, LOMEM, 因IBM機MEMORY大, 可以不理會
- 9) 刪除大多數POKE, PEEK, 除了例如S=PEEK(-16384)將改為S=ASC(INKEY\$+"E")等有用的功能;
- 10) HTAB X, VTAB Y 自動改為LOCATE X, Y
- 11) PDL(0), PDL(1) 遊戲桿座標指令改為STICK(0), STICK(1)
- 12) 遊戲按鈕, PEEK(-16287), PEEK(-16286), PEEK(-16285), 將會被改為STRIG(X)
- 13) ONERR 改為 ON ERROR
- 14) PR#, IN#, FLASH, INVERSE等功能自動刪除。

### 使用方法：

#### APPLE

當要進行傳送時，先在APPLE機上打BRUN SEND，待游標出現後，你可以進行CATALOG, LOAD, SAVE, 編輯程式等工作，但不要RUN, 不可按RESET鍵，及不要執行“TEXT”命令，不可POKE 32, 33, 34或35等位置；因為這些命令將會影響傳送格式或終止傳送功能，原因請看傳送格式一欄。好了，到要真正傳送時可以打“LIST”命令，但不要按RETURN鍵。

#### IBM

在DOS幕式下執行TRANSLATE.EXE, 選擇COM PORT, (1, 2或3), 然後輸入被傳送並經過翻譯後的程式名字，程式將以這個名字將資料儲存入IBM的磁碟上面，（形式是ASCII），跟着電腦會問只接收或接收並翻譯，可以按“J”或“R”回答；接着程式會印“PRESS ANY KEY TO START!”

，祇要按一下IBM的回車鍵，（約等四秒鐘），再按APPLE的回車鍵。這時被傳送後的BASIC在IBM的示窗下便會出現，這代表正常；否則如很快便出現“END OF TRANSLATING”，則代表APPLE和IBM不同步，這時應終止雙方的程式，並重新啟動TRANSLATE.EXE, 按照步驟再行嘗試，由於每部IBM與APPLE的時差不一樣，你必須控制IBM回車鍵等候時



## APPLE / IBM BASIC 傳送及翻譯器

間，令到APPLE回車鍵等候時間能够配合，如按4秒，2秒，1秒等。當下次採用時，便可以用同樣速度進行。

### 硬件需求方面：

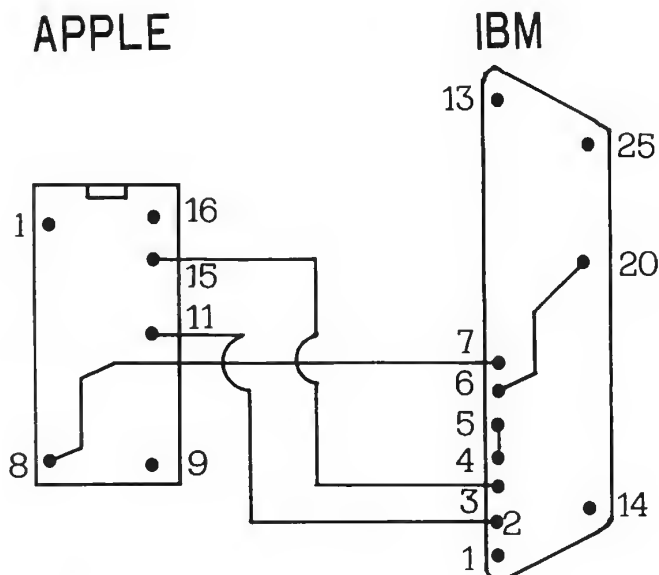
一般人可能會想到這程式一定要用RS232卡插於APPLE機上或IBM—APPLE DATA轉換卡，但答案是錯的，一般一張RS232在高登也要一百多至二百元不等，試問用家又怎可為此等事情用花費呢？

不錯，筆者這系統的確需要硬件支援才可，但硬件所花的費用很平，只須十多元便可，用家只須購備下列元件，然後按圖銲接便可。

元件：16 PIN IC 插座一個，（安裝時把JOYSTICK插頭拔起，把插座插下去，然後再把JOYSTICK插頭插在插座上面）  
RS—232 插座一個；  
一條二芯線，長度視APPLE和IBM之距離而定；

### 電路圖：

IBM PIN 6 接 IBM PIN 20  
IBM PIN 4 接 IBM PIN 5  
IBM PIN 3 接 APPLE PIN 15  
IBM PIN 7 接 APPLE PIN 8  
IBM PIN 2 接 APPLE PIN 11



### 電路原理：

#### APPLE

相信大家都知道在APPLE的母板上有一個GAME

I/O的插座，在這個插座上，其中有3個遊戲按鈕的輸入，4個遊戲控制的輸入和4個電鈴式的輸出，一般來說，APPLE的JOYSTICK 1和2只用到輸入端子而已，而這4個電鈴式的輸出端子一般是給用戶用來控制外界的自動裝置，例如電腦控制式時間制，電腦密碼鎖，打電話等。我們這電路原理只利用了其中一電鈴輸出端子（AN0）和GAME I/O上接腳8作為傳送資料時的共同接地之用。APPLE方面的傳送程式主要是利用觸發位置C068，使到電鈴（AN0）作出0分1信號的輸出，藉此而達到傳送資料的目的。

## IBM

在IBM方面主要是利用到RS232的通訊界面，這個界面能够以2種方式傳送和接收資料，分別是：

- 1) 非同步串列式通訊
- 2) 同步串列式通訊

而程式對IBM的接收方式是以非同步串列式進行，其好處在於APPLE機方面不須要一個時脈信號產生電路作同步用。

而在IBM的接腳方面，PIN 3是資料的輸入端，它是接到APPLE的電鈴輸出（AN0）即PIN 15，成為資料傳送的主要通道；IBM的PIN 7（地線）接到APPLE的PIN 8（地線）作為共同接地之用；由於是非同步方式，所以APPLE是不會送出時脈信號給IBM，因此IBM的PIN 4（發送請求接腳）和PIN 5（清除發送請求的接腳）是要接在一起；同時PIN 6的數據組就緒和PIN 20的數據終端就緒也要接在一起。

如閣下的COM1已作為MODEM的IN，OUT之用，那麼你必須購買3粒IC插於MULTI I/O卡上使其能够提供COM2作通訊用途，或另外購置一張SERIAL卡用。3粒IC型號分別為：8250，1488及1489。

### 資料格式：

由APPLE經電鈴（AN0）輸出到IBM的資料是在APPLE螢光幕所看到的字元資料，資料是以1200 BAUD的速度傳送的，換言之，我們只需把要傳送的資料列印於螢光幕上，然後在IBM方面用以下的命令便可以收到資料：

```
10 OPEN "COMX:1200,N,7,1,
RB32767" FOR INPUT AS #1
20 A$:INPUT$(1,#1):PRINT
A$;:GOTO 20
```

其中COM X，代表PORT號數，如果你的DB25插座是插於PORT 1，那麼使用COM 1；RB後面所跟着的數字是BUFFER SIZE，當然越大越好（但最大只可以是32767，大約32 KBYTES）。

## APPLE / IBM BASIC 傳送及翻譯器

這樣一直重複下去便可以提取到資料，但APPLE方面必須先行BRUN SEND才可，各位切記勿修改SEND，因它的命令是經過慎重的挑選以求達到1200BAUD的速度。

好了，說回資料格式，在APPLE機上如果執行“LIST”命令，程式將會一行一行地被列出，當印完一行程式後，電腦會自動印出一個8D字元使其跳到下一個新行繼續列印，而IBM機的程式便是利用這個信號來測知某行程式的完結時間，然後再把這行程式進行翻譯。

那麼為何把螢幕SEND變成了3COLUMN，原因是APPLE除了在一行程式的末端加送一個8D外，在列印到每一行末端時（或將接近末端時）都會送出一個8D字元呼叫跳行，這會令到IBM產生錯誤）以為傳送中的一行完結，所以必須POKE 33, 33；正如用家在修輯程式時總是

喜愛POKE 33, 33一樣，都是為了方便而已。但有一點要注意，如果用家發現有某程式為何傳送到一半便停了，印“END OF TRANSLATE”，這是因為那一行（即被傳送時停了的最後一行）的字元數剛巧等於33，因此除了有程式完結的8D外，還有跳行的8D，連續的兩個8D字元使到IBM以為傳送完畢。各位只需把COLUMN略改便可，例如：原本是POKE 33, 33，現在改為POKE 33, 32便可以。

好了，到此為止，大家可以不妨跟着以上規律，自己編寫程式用來傳送其它檔案吧！

編者按：上文提及的傳送及翻譯器，除了需要用到一件硬件外，另外還需要2個程式配合，其一是APPLE上的SEND程式，其二是IBM上的TRANSLATE。這套套件只售50元，在讀者服務部或各特約經銷外均有出售。■

# GYJ 軟漢字系統（第三篇）

## 改良版 GYJ 89

### 增加拼音＋聲調漢字輸入法

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟之上，列表並沒有刊出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期磁碟。

筆者曾經向各位介紹過《GYJ軟漢字系統》，今期再向各位介紹一套該系統的改良版《GYJ 89》

#### 改良版和原系統的區別：

首先改良版是原GYJ系統的子系統，子系統就是指設字造字，刪字，各種漢字輸入法、功能鍵盤功能的系統，更設有漢字打印功能，如果要使用打印漢字功能需要BRUN PRINT 16K才可以在16KRAM卡中建立打印系統。

《GYJ 89》在不使用打印模塊時，只需要48K APPLE機即可。

《GYJ 89》使用原系統的漢字庫作為字庫。而該系統只有一張系統盤。

《GYJ 89》的大部分功能與GYJ原系統相同，在此不再詳述了。

《GYJ 89》增加了一種新的拼音漢字輸入法。即“拼音＋聲調”的漢字輸入法。

各位都知道，漢語拼音，除了用英文字母組合而成外，還可以標上聲調，聲調分四聲：陰平—，陽平／，上聲 ˊ，

去聲\，聲調符號在音節的主要母音上，輕聲不標。例如：  
媽mā 麻má 馬mǎ 罵mà

#### 拼音＋聲調漢字輸入法

首先鍵入CTRL-L即可進入拼音一區位漢字輸入法。

鍵入所選漢字的漢語拼音，然後鍵入該漢字的聲調，用數字鍵1、2、3、4代表，這樣所要的漢字就會在重碼檔中出現，以供選擇。

#### 優點與缺點

選用這一種漢字輸入法，可以減少重碼。以便能盡快找到所找的漢字。

缺點就是要多鍵入一鍵。

#### 程式磁碟

這套改良了的《GYJ 89》有一面磁片，收錄在今期的程式磁碟中。讀者只要BOOT起該面碟亦可進入系統。其所有之字庫碟與上期所講一樣。■

# 超級軟中文系統 ( 第六篇 )

## 強化版 SUPER CHINESE SYSTEM V1.1

由於列表過於冗長，本文程式只截錄在編譯之表上，列表並沒有列出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期編譯。

我們在電腦時代 57 期介紹的「SUPER CHINESE SYSTEM」軟中文系統，經多月來改良，現有了強化版。它包含了屏控程式和輔助程式，其中屏控程式是常駐內存，輔助程式只有在被調入以後才進駐內存，退出後不佔內存，系統基本程式大約佔 4.6 K 字節，留給用戶約 30 K 字節。功能較原版本有所加強。

不過，強化版唯一的缺點是不能再兼容過往所推出的多套字庫碟，它只能用特有的一套一級及二級字庫碟（名稱謂 SUPER CHINESE SYSTEM V1.1 一級及二級字庫碟，此套字庫碟會附同系統碟一併推出。

強化版系統與原來版本所採用的操作指令大致一樣，故此，我們亦不在此覆述，讀者請翻閱 57 期 P. 7 至 P. 10。

### 硬件要求

一部至少帶有一台磁盤機的，有 64 K RAM 的 APPLE II 機。

### 漢字輸入

用家需要漢字輸入時，將系統盤插入 1 號磁盤機，接通電源（或開機後用 PR 鍵 6 啟動），屏幕顯示系統設置菜單。

1. 無小寫字符機器
2. 零號槽 128 K 機器
3. 其他槽 128 K 機器
4. 進入 BASIC

在一般情況下，用家選擇進入 BASIC，如果你的電腦無小寫字符功能（舊式 APPLE II）則請先選擇“無小寫字符電腦”後再選擇進入 BASIC。如果用家的電腦內插有 128 K RAM 咭並準備作虛擬字庫用，則請根據你所插槽號進行選擇再進入 BASIC。

系統進行初始設置後將一級字庫插入 2 號磁盤機，二級字庫插入 1 號磁盤機。單磁盤機用家可在檢字前鍵入：&DIMS6, D1, S6, D1（假定磁盤機插在 6 號槽）。

屏幕左下角出現提示符 ASCII 表示漢字輸入已進入準備狀態。

該系統的漢字輸入方式，除採用常用的：區位和拼音輸入法外，另有七種編碼可供用家自行定義。系統已為用家配有“字元”（ZY YUAN/1.1）及“國標”（GUO BIAO/1.1）二種輔助編碼，

用家可據需要調入。

### 拼音輸入法

按漢字的國語拼音輸入，若拼音恰好為四個字符，則屏幕會自動出現一行漢字供選擇；不足四個字符時，輸入字符後按空格也可出現一行漢字供選擇，用左右箭咀鍵可以進行前後翻頁查找，當你所需要的漢字出現在屏幕上時按下對應的臨時編號即可使該字躍出。

按 CTRL-L，屏幕出現提示符為“區位”兩字，用 ESC 鍵可切換到拼音漢字輸入狀態下，此時拼音檢字的某些字母或韻母的代碼與 IBM-CCDOS 中文系統相同，即：

SH→U	AN→J	ENG→G
CH→I	ZH→A	ANG→H
AO→K	AI→L	ING→Y
EN→F	U→V	ONG→S

如要找“市”字，拼音為 SHI，即鍵入 UI 並按空格，在首次出現的八個字中無“市”字，用左右箭咀鍵進行前後翻頁檢字，當市字出現時可按下它的前面的臨時編號 3，即可使市字跳出供使用，為方便用家，按空格即表示送臨時編號為 1 的漢字。

如用家輸入拼音有誤或放棄送碼，可鍵入 RETURN 鍵。按 CTRL-L 可以隨時退出或重新進入檢字狀態。

如用家對上述的壓縮拼音編碼不習慣，可用 LOAD 命令調入“全拼音”檢字模塊（PINYIN-TRANSFER/1.1），此調入的模塊既可以用壓縮碼也可以用全拼音碼。如“市”字，既可用 UI，也可以用 SHI 輸入檢字。

### 小字庫

系統採用 16 K RAM 卡存放小字庫，當存滿 383 個字時，就不再接受，並用“！”號提示用家將 16 K RAM 卡中的漢字存入磁盤①存字庫：LSAVE 文件名，Ss, Dd 字庫以“S”類文件存入磁盤。

②讀字庫：LOAD 文件名，Ss, Dd

③清內存小字庫：&CLEAR

系統的一、二級字庫，分別用卷號 1 和 2 表示，並加以識別，如讀盤出錯，則該漢字以反白方塊替代，同時此漢字不進入內存小字庫。

### 模塊調入

## 超級軟中文系統

系統DOS命令：LOAD文件名，可調入“R”類非執行的浮動文件，調入後一般常駐內存，也可用刪除程式刪去。這是該系統的一大特色。

### 打印

該系統支持MX系列或兼容的位圖象打印機（九針），使用前要先調入打印模塊S即：LOAD PRINT ER/1.1。待程式進入後用家可按需用以下命令進行打印操作：

CLTP Aa, Bb, Ll, Rr, Ss

有關的參數詳細解釋說明，請翻閱57期第8頁〔打印功能〕。

### 小字庫管理

該系統程式存放在系統盤上，它提供六個功能：

1. 調入字庫：從磁盤中將小字庫調入內存。
2. 插入字庫：磁盤中的2個或以上小字庫的合併。
3. 存字庫：將內存小字庫存盤。
4. 打印字庫：將內存中小字庫連同區位碼顯示在屏幕上。
5. 造字：造字並存入小字庫。
6. 刪字：刪除小字庫中的字。

字庫管理程式全部用漢字提示，可按提示進行操作，由於有兩個字庫，即被操作字庫及中文提示字庫同時被調入內存，勢必涉及切換問題，因此請不要隨意中止程式，使用完畢後可用“退出”功能返回。

### 輔助程式

該系統包含了屏幕控制程式及輔助程式，屏控程式常駐內存，輔助程式只有在被調入後才進駐內存，退出後不佔內存。

#### 1.128K 虛擬字庫

128K咭在該系統中可作為虛擬字庫程式，從而大大提高漢字顯示速度，因系統佔用16K咭，所以128K咭插在1~7號槽上，則零號槽仍需有16K咭，如128K咭插入零號槽，就要被佔用16K作系統用，其餘可存字庫，考慮到存字庫原只餘128個字的小字庫空間以及一級字庫的常用性，零號槽128K咭只能存一級字庫且一級字庫的漢字不再另存小字庫了。具體可分別運行SET SLOTO-128K或RAM128KSET/1.1程式，均有詳細的中文提示操作。

#### 2.使脫機輸入

脫機輸入可提高用家的時間效益，因蘋果機鍵盤硬件無緩沖能力，當進行大量輸出時，常使用家無事可做，為彌補這點不足，特設本輔助程式以提高時間效益，使脫機輸入（KEY WAIT）用軟件實現，只能在

電腦進行輸出時有效，在調入程式後即可進行輸入。

### 3.刪除程式

在調入模塊後，設置了一些列的參數，當用家不需要該模塊時可應用本程式刪去，從而使用家空間加大。系統盤中有三個刪除程式，其中兩個為B檔文件，一個為R檔文件，使用如下：

一) 刪除程式文件名：KILL/ALL ABOUT:

功能：將R模塊文件名列出，在ERASE指令下將最上面的模塊刪去。

操作方法：

①BRUN KILL/ALL ABOUT

②TREE（顯示出調入內存R模塊文件名）

③ERASE（執行後將最上面模塊刪去）

二) 刪除程式文件名：KILLER/SEEN

功能：運行本程式在屏幕可視情況下，刪除最上面的一個程式。

操作方法：

①BLOAD KILLER/SEEN

②CALL-151

③\*6000G

④屏幕列出被刪去文件名。

三) 刪除程式文件名：KILLER/UNSEEN

功能：直接運行無監督狀態下刪除最上面的一個程式，同時刪除自身。

操作方法：

①LOAD KILLER/UNSEEN

②RUN

### 4.系統保護程式

(REBOOT-PROTECT/1.1)

系統放置了16K參數以防系統出錯，但各種人為錯誤仍有可能使系統無法正常運作，如損壞DOS，RWTS，誤寫了系統等，系統保護程式能使這類錯誤最大限度地給予補償，程式常駐\$300，並在每次RESET後詢問用家，按下CTRL-Y則重新啟動系統，但不損壞內存中的其它用家程式，如BASIC等。如輸入其他字符，則繼續RESET過程，這樣只要\$300的程式不損壞就可挽回幾乎所有的程式出錯。

### 5.國標碼及字元碼

本系統除“拼音”，“區位”兩種編碼外，另設有國標碼和字元碼供選用，用LOAD命令即可調入，進入內存後用ESC鍵可選用編碼。用家可從系統磁碟中LOAD入“GUOBIAO/1.1”及或“ZIYUAN/1.1”兩套編碼。

### 6.字形放大程式 (MAGNIFIER/1.1)



## 超級軟中文系統

功能：將漢字在屏幕上放大

操作方法：

- ①用LOAD命令調入字形放大程式
- ②輸入放大指令：&SCALE=X, Y (X為橫向放大，不宜超過17；Y為縱向放大，不宜超過10)。

### 7. STC轉換程式 (STC-ZH/1.1)

它可以把STC或GYJ漢字系統下的程式轉換到該系統下運行，方法如下：

- ①鍵入BRUNSTC-ZH/1.1，按提示輸入文件名。
- ②用&RUN進入本系統。

註：用家程式中涉及CHR\$函數時號數要自行改為按該系統的約定修改。

## 高級用戶

高級用戶是針對已掌握6502匯編的用家而設的，下文所涉及的標號見附表1：

### 1. GET命令

APPLESOFT BASIC的GET命令可用於輸入一個字符，但在中文狀態下，ESC, ←, →, CTRL-L的鍵碼會被系統自動截去，使用家得不到這三個字符，為消除這一矛盾，系統設置了一地址來緩解，用家只要在LKCTL設置為\$01，那麼，系統將不截斷這些命令，同時，所有控制字符失去意義，這樣GET命令就能有效地被使用了，LKCTL正常值為\$00。

### 2. 選用ASCII字體

各位都知道，在中文咭CCDOS中，可以用CTRL-F十字形組號來選擇ASCII字體，同樣，該系統也能做到，共有四組字體供調用，系統除標準字體除外並沒有設定這四種字體（餘下的共三種），只是設定了一張ACFS表來管理，這張表共八個字節，每種字體兩字節，指向該字形的存放地址。

用家將自己的字體（8×8點陣，ASCII碼以32～96）先調入內存，最後在相應的表項寫入地址，最後用CTRL-R命令來調用用家的字形即可。

### 3. &命令的使用(6502匯編)

&為APPLESOFT的外部擴展指令，由APPLESOFT BASIC負責解釋及調用，執行，在匯編語言中調用如下：

&END：入口地址\$9CCC

&RUN：入口地址\$9CC9

&TO：將X放入IX，Y放入IY即可

&HGR：將\$20放入HGRPAGE，然後切換到高解象第一頁。

&HGR2：將\$40放入HGRPAGE，然後切換到高解象第二頁。

&CLEAR：調用CLEAR

&DIM：將一級字庫槽號放入SLOT1

將二級字庫槽號放入SLOT2

將一級字庫驅動器號放入DR1

將二級字庫驅動器號放入DR2

## 4. 定義ESC鍵（宏鍵盤）

ESC把鍵盤重新安排，完成了許多功能，下面介紹如何把ESC定義（0～9）為宏鍵盤。ESC（0～9）是為了方便用家輸入資料而設計的，每鍵都代表着一串ASCII信息，用家可先以定義這串ASCII代碼入手，ASCII碼分正（高位為零），負碼（高位為壹），系統將負ASCII碼認為是標準的輸出ASCII碼，而將正ASCII碼（高位為零）碼解釋為功能調用碼，\$00表示此串數據的結束，其它表示當前字符由鍵盤給出。

例：定義CATALOG<RET>

```
[$C3 $C1 $D4 $C1 $CC
$CF $C7 $C4 $10 $8D $00]
```

如定義後調用，則系統先印出CATALOG，然後等待輸入一字符（用家可輸入“1”），系統接着輸出<RET>，於是DOS命令CATALOG D1被執行。

系統處理ESC功能靠一張TAB2表，此字表為18字節，與一功能鍵兩位字節，用家在相應的地址中寫入字串存放的地址即完成定義。

## 5. 模塊的定義及製作

模塊通過浮動裝入技術自動定址，然後轉向引導部分執行以連接模塊，引導部分在執行完後一般地自我消失，因此在內存中模塊存放格式如下：

文件名 指向下一模塊 模塊實體 下一模塊……

在刪除該模塊時，首先找到對應的文件名，即找到刪除參數與下一模塊的地址，恢復被該模塊改動的地址，重新設置DOS的緩沖區，這樣一個模塊就被完整地刪去了。

要生成一個模塊程式，步驟如下：

①模塊原始T類文件，使用REL仿指令，並用EDASM作為匯編器。

②生成中間R類文件，經EDASM匯編生產。

## 超級軟中文系統

### ③最後生成模塊文件：

調入系統盤上的CHANGE FROM程式，將R類文檔轉換為適合該系統下使用的模塊文檔，即把刪除參數設置在模塊程式的最後，這樣一個模塊程式即產生了。要注意的是此模塊文件名不能隨意修改，否則，刪除程式就找不到刪除參數了。

## 結語

上面已經把SUPER CHINESE SYS

TEM V1.1介紹完了，相信各位會喜歡它所提供的強大的漢字管理功能。

最後，筆者在前文提及到本系統只能採用本身特有的字庫碟。現時正整理製作有關宋體及繁體字一、二級字庫，有機會再向大家推出。

## 程式磁碟

本系統連同字庫碟會隨同本期程式磁碟一併推出，共佔用三面碟，讀者留意。

### 以下是強化版本系統磁碟上各個檔案簡介：

系統目錄列表：

WELCOME 系統放置

WEL-PIC

WEL-LIB

CHANGEOBJ

MODIFY/1.1

MODIFY.HELP

LOW-CASE.FIT/1.1 無小寫字符適配

SET SLOTO-128K 零號槽128K虛擬字庫

SET128K-LIB

COPY.128K

SLOTO-128K/1.1

GUOBIAO/1.1 國標編碼漢字輸入

ZIYUAN/1.1 字元編碼漢字輸入

RAM128KSET/1.1 1~7號槽128K虛擬字庫。

RAM128KLIB-LIB

RL-COPY/1.1

RAMLIB1/1.1

RAMLIB2/1.1

PINYIN-TRANSFER/1.1 全拼音漢字輸入

KEYWAIT/1.1 假脫機輸入

KILL/ALL ABOUT 刪除程式①

KILLER/SEEN 刪除程式②

KILLER/UNSEEN 刪除程式③

LIB MANAGE/1.1 小字庫管理

LIB MANAGE-1

LIB MANAGE-2

LIB MANAGE-3

PRINTER/1.1 打印程式

REBOOT-PROTECT/1.1 系統保護程式

PINYINII/1.1 二級字庫漢語拼音漢字輸入

MAGNIFIER/1.1 屏幕字形放大

MAKE-SET/1.1 造字存字庫程式

MAKE-BIN/1.1

STC-ZH/1.1 STC轉換程式

PRINT CHINESE LIB.I (16W/L) 打印字庫I、II級與每行16或32字

PRINT CHINESE LIB.II (16W/L)

PRINT CHINESE LIB.I (32W/L)

PRINT CHINESE LIB.II (32W/L)

## 附表1：系統界面

為方便系統擴展，設立了該界面表，共256字節，可設置一些重要的數據和子程式入口，列表如下：

\$9C80：系統起始地址高位	\$9CB8：IY縱點偏移
\$9C01：KB用家輸入碼緩沖（十六字節）	\$9CB9：ACFS ASCII字集表
\$9C80：打印機槽號（>\$1F無打印機）	\$9CC1：指向磁盤調用表
\$9C81：MCF 小字庫存放計算器	\$9CC3：指向ESC功能鍵管理表
\$9C83：SLOT1一級字庫槽號乘16	\$9CC5：指向編碼管理表
\$9C84：SLOT2二級字庫槽號乘16	\$9CC7：指向256字節緩沖區
\$9C85：DR1一級字庫驅動器號	\$9CC9：執行&RUN命令
\$9C86：DR2二級字庫驅動器號	\$9CCC：執行&END命令
\$9C87：INP輸入接口	\$9CCF：執行&CLEAR命令
\$9C89：OUT輸出接口	\$9CD2：執行LST命令
\$9C8B：ADRO &命令接口	\$9CD8：調用RWTS
\$9C8D：NOUT輸出禁止	\$9CDB：執行HOME
\$9C8E：LKCTL控制字符禁止	\$9CDE：從當前光標清屏至底
\$9C8F：HGRPG顯示頁頁面	\$9CE1：從當前光標清行
\$9C90：CLBF漢字引導符	\$9CE4：光標左移
\$9C91：FLNG漢字重碼長度	\$9CE7：光標右移
\$9C93：FCODE漢字區位首碼	\$9CEA：光標上移
\$9C96：ELON打印機行寬（需大于8）	\$9CED：光標下移
\$9CB7：IX橫點偏移	\$9CF8：屏幕硬拷貝

其中未定義的留待系統擴充時使用

# 中文輔助教育軟件系列

## ( 第二輯 )

上期我們推出了六款新中文軟件，相信不少讀者（尤以學生）覺得實用。今期我們又推出六個全新編寫的軟件：其中有實用的工具程式、娛樂智力學習的套件以及教育性軟件。這六個套件，每款訂價7元，包括：

- (1) 智力遊戲設計器——附四個智力遊戲（編號 A61E8907）
- (2) 地理輔助教育軟件——小小旅行家（中國省份與城市）（編號 A61E8908）
- (3) APPLE II + 測試工具——星河 II 號（編號 A61E8909）
- (4) 物理科輔助教育軟件——物理實驗室(一)（編號 A61E8910）
- (5) 生物科輔助教育軟件——心臟的構造及工作原理（編號 A61E8911）
- (6) 兒童教育軟件——時鐘青蛙（編號 A61E8912）

上述新軟件可在各特約經銷處或電腦時代讀者服務部購得。以下是這些軟件的有關內容介紹。

### A 6 1 E 8 9 0 7

## 智力遊戲設計器

## 內附四個實例遊戲

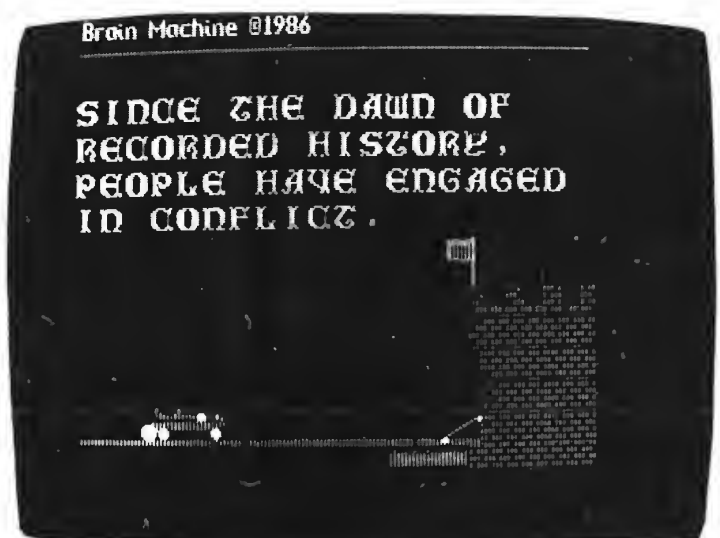
筆者曾為大家介紹了一系列的智力遊戲，如汽球對石頭、鬥智跳棋移珠數算等，均大獲好評。不過近日有一位讀者來函提出一些改良建議，該讀者認為每次推出的智力遊戲，其規則均是預先安排好的，對那些不好的規則又不能加以修改，於是他推薦筆者編製一個智力遊戲設計器。筆者感到這個意念非常創新，現在坊間已有PINBALL CONSTRUCTION SET、ADVENTURE CONSTRUCTION SET及GAME MARKER等各種設計器，但唯獨沒有智力遊戲設計器。於是筆者經過一番努力後，便寫成了這個軟件。

為了讓大家能夠更加明白此軟件的操作，筆者在軟件內附有4個智力遊戲供大家參考。現在筆者首先為大家介紹此4個遊戲的玩法。

### 1. 小型國際象棋 (FEUNAL WAR)

首先你和對手會各據黑白二方。每一方各有兩隻炮、8隻卒和兩隻車，分別放在6×6的棋盤上。

跟着你和對方會輪流下棋，其中卒只能向前行一步（如代表你的一方在左邊則只能向右行）、而且卒只能向前斜吃



## 中文輔助教育軟件系列 (第二輯)

而不能向後退，當卒行至對方盡頭時即可變為車。炮的行法如國際象棋的“馬”，是橫2直3格或是橫3直2格，其吃棋的方法亦相同。車無論行或吃對方的棋都可向橫、直或斜行一格。

若果任何一方先將對方的兩隻車吃掉或令對方動彈不得便算勝利。

### 2. 搶軍旗 ( JUMP OVER )

你和對手各據一方。每一方各有3隻卒及一個軍旗。其中上方的卒只能向左或向右下行一步，下方的卒子只能向右或上行一步，而吃棋的方式亦和移動一樣。此外跳棋並不能把對方吃掉。若任何一方先將對方的所有棋子吃掉或搶去別人的軍旗，則便算勝利。

### 3. 鬥智跳棋 ( CHECK IT )

你和對手各據黑白二方，每一方有6隻棋子。棋子只能向對方的方向斜行一步。若棋子到達對方之盡頭時，會變成有冠號的棋子，它可向任何方向斜行一步。

如果任何一方的棋子全被吃掉便算輸。

### 4. 捕獵者 ( HUNTER )

這個智力遊戲，雙方的棋力是不同的。一方是扮演獵人，而另一方則扮演動物。獵人有2個，而動物則有16隻之多。獵人可向橫或直行一步，捕捉動物時是以跳棋形式將對方吃掉的。動物分為兩種，動物的頭上有“+”的符號，代表只能向右或向下行，但若動物頭上有“J”符號，則可向右或向上行。

若獵人將所有動物殺死便算勝利，若動物困着獵人至死則宣告動物勝利。若動物將獵人圍困至不能動彈，亦算動物勝。

在遊戲中，行棋的一方其箭咀會亮着，當勝利時，勝方的箭咀亦會亮着。

#### 遊戲控制法

移動棋子或棋子跳躍是很簡單的，只須移動游標（箭咀）至棋子上，按RETURN或BUTTON鍵，即會出現棋子移動的途徑（反白格子），然後移動游標至移動的目的地處再按RETURN或BUTTON即可。

在遊戲中途可按ESC鍵，退出戰局。

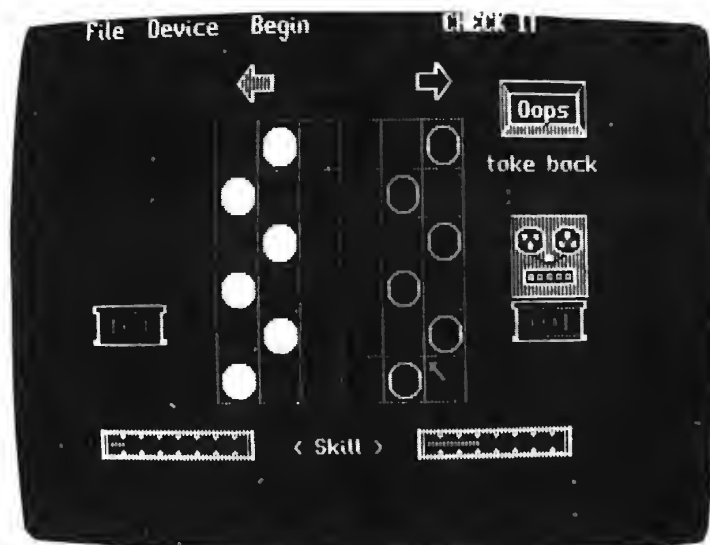
以下是游標的控制方法。

左右箭咀	將游標左右移動
RETURN	選擇游標上的功能
I	游標向上移動
J	游標向左移動
K	游標向右移動
M	游標向下移動

利用JOYSTICK、PADDLE及滑鼠亦能控制游標之移動。此外BUTTON的功能與RETURN相同。

#### 其他功能鍵的選擇

O 代表OOPS。如果你行錯了一步，可用此功能鍵將剛才的一步取消。如果你想雙方各退一步可按此鍵



兩次，此外將游標移至OOPS（螢幕右邊）按RETURN亦有此功能。

F 代表FILE MENU，內有六項功能：

#### ①RELOAD GAME

將設計好之遊戲載入或載入已SAVE了之遊戲。你只須用箭咀鍵及RETURN來選擇便可。

#### ②SAVE GAME

儲存棋局以供日後使用。

#### ③CARTOON

BOOT機後會有一卡通顯示此遊戲。使用這功能可重看此卡通，如果想終止卡通可按ESC鍵。

#### ④TUTORIAL

逐步教你使用本程式。有時你須跟着它的指示去做。

#### ⑤CONSTRUCTION KIT

下文會有詳細說明。

#### ⑥QUIT

離開本程式。

D 代表DEVICE MENU

可用作設定遊戲的控制方法：滑鼠、鍵盤、JOYSTICK或PADDLE。

B 代表BEGIN MENU，其內有三項功能：

#### ①RESUME

繼續遊戲。

#### ②RESTART

將棋局從新佈置，並重新開始新的遊戲。

#### ③REPLAY

重演剛玩完的棋局，按ESC可終止重演，並可使用RESUME繼續。

這個鬥智遊戲可供一人至二人玩，如果和電腦對戰，亦有三種戰術和六種級別可供選擇。如果將游標移至「人頭」或電腦之圖案上，在圖案上按BUTTON及RETURN可改變雙方之姿態，即是人還是電腦。如果雙方改成「人頭」，則表示是二人玩。但如果雙方為「電腦」則只是示範而已。電腦的



## 中文輔助教育軟件系列（第二輯）

圖案有三種，不同的圖案代表不同的戰術。此外，電腦亦有6種難度可供選擇，你可更改螢幕下的SKILL，SKILL上的線越長表示電腦的智慧越高，智慧越高的當然越難應付，但它的思考時間也較長。

### 如何設計智力遊戲

首先你選擇FILE MENU上的CONSTRUCTION KIT，內有5項功能，可用游標來選擇，五項功能分別如下：

#### ①DISK UTILITY

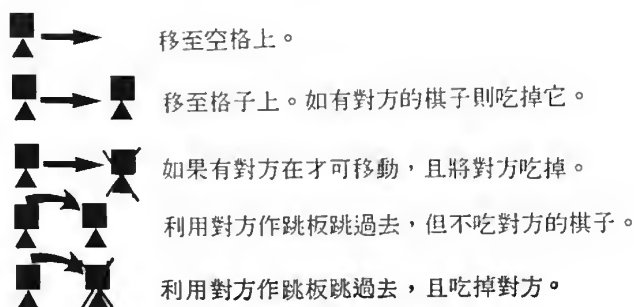
由此處可將磁片載入或儲存已經設計好之遊戲。

#### ②CREATE PIECES

(A)更改棋子的圖案。首先從螢幕的右端，十二個圖案中選一個來修改，可用游標來選擇。修改的時間用游標移至修改框，按BUTTON或RETURN便可進行修改。將游標移至“NEXT”處便進入第二部份。

(B)第二部份是修改棋子的移動情形。

首先你從螢幕右端十二個圖案中選一個圖案，再從螢幕左下角選一個移動方式，該移動方式由左至右，解說如下：



選好移動的方式後，便選擇移動之步數。

#### ③DEFINE RULES

(A)擺放棋子。將右方的圖案擺放在6×6的棋盤上。如將游標放在“GAME”上可更改設計遊戲之名稱，用N鍵或NEXT功能可進入第二部份。

(B)更改遊戲之目的——第二部份

螢幕右方可更改決定GAMEOVER之棋子。例如車上

有骷髏圖案表示當棋盤上全部車死去便會GAMEOVER了。

螢幕左方可更改由「卒變為車」的位置。

#### ④OPPONENTS

(A)更改棋盤的有利位置。

如果你想增加電腦的智慧，你可以告訴電腦棋盤上那個位置是利位置，當電腦下棋時便會優先處理它。此外螢幕右方會表示那一個是重要棋子，當電腦要犧牲棋子時，它會用它來交換，按N鍵可進入第二個修改部份。

(B)第二部份用來修改電腦之戰術。

你可修改電腦裏三種不同圖案的攻擊能力，防守力及佔據有利位置的能力。你可用游標更改它們。

#### ⑤RETURN TO MENU

返回主目錄，測試遊戲的可行性。

在任何一個功能下按ESC鍵可返回CONSTRUCTION KIT的主目錄。

### 總結

以下筆者會總結下以上的程序：

1. 從FILE MENU中使用CONSTRUCTION KIT功能。
2. 從DISK UTILITY載入未完成之設計遊戲（如果你未曾設計可忽略此步驟）。
3. 從CREATE PIECES DEFINE RULES及OPPONENTS中更改圖案、規則及目的。
4. 從DEFINE RULES第一部份中更改遊戲之名稱。
5. 從DISK UTILITY將設計好之遊戲存入磁片。
6. 利用RETURN MENU測試遊戲之可行性，有錯誤時可從第一步做起。

### 編者按

「編者按：本刊歡迎讀者/用家利用本軟件創造出全新的智力遊戲投稿到本刊，所有稿件一經接納刊登，即致厚酬，來稿必須附同磁片及遊戲玩法說明，並寄來九龍中央郵局信箱71193號。」

**A61E8908**

## 地理輔助教育軟件：——小小旅行家（中國地理篇）

「小小旅行家」是一個可以增加玩者對中國地理認識的遊戲，適合中小學生遊玩。遊戲分五個部份，玩者最好先諳熟地圖上各省市、自治區位置後，才進行此遊戲。啟動磁碟後，螢幕會出現一個有五項選擇的螢幕。目錄項目包括有：

### 1.練習

螢幕會顯示隨機和順序等選擇，你可按程序安排，順序

顯示各省份及省會在地圖上的位置，每當一個省市及自治區顯示螢幕地圖後，按其他鍵，另一個顯示便會出現，相反按RETURN鍵即中斷。而你亦可挑選一些顯示，螢幕將有八個省市的選擇，你可隨意按1→8鍵來顯示各省市自治區在地圖上的位置，按“N”鍵回主目錄。

### 2.從省名找位置

## 中文輔助教育軟件系列（第二輯）

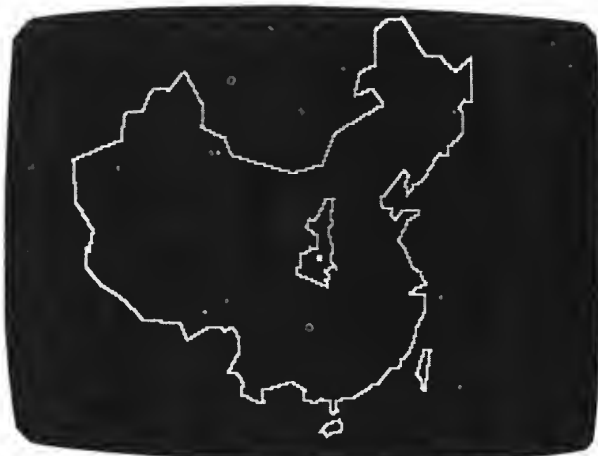
请你选择：

- 1) 练习
- 2) 从省名找位置
- 3) 看地图报省名
- 4) 打印一张练习卷
- 5) 退出

執行遊戲時螢幕會出現的選擇畫面。



螢幕會出現整個大陸的版圖，並要求玩者說出有關的省份。



螢幕會打出一個省份名字，要求玩者將游標移到相對的省份。

首先螢幕會有“Y”或“N”鍵顯示，以選擇你是否需要提示，開始時螢幕下方會列出各省份及省會的名稱，利用I↑，M↓，J←，K→指標移動到要求位置，按一下空格鍵即可輸入，答對就可以得分。若果答不出可以按“T”鍵申請提示，地圖上會劃出一個範圍讓你選擇。當完成十個問題後，按“Y”鍵答案便會重新顯示一次，成績差的將有補充題練習，答錯便會倒扣分。

### 3. 看地圖報省份

地圖會指出一個省份及省會，要你由選擇題中挑出一個適當答案，答對了可以得分，答錯的話螢幕便會即時顯示正確答案。

**A 6 1 E 8 9 0 9**

## 微機測試工具：星河Ⅱ號

這是一個用來測試APPLE II + 各部份性能的工具。操作方法非常簡單，只要按着電腦機的指示去做，你便可以順利完成這個測試了。注意：這測試只適用於II + 機，IIe機由於有部份結構不同，故未能全部可用。

剛才显示的省份是：

- 1) 上海
- 2) 陕西
- 3) 河南
- 4) 吉林
- 5) 贵州

击相应的键即可得分。

答對了省份名稱即可得分

### 4. 打印一張練習卷

擁有MX系列PRINTER的玩者可自行打印一幅中國地圖，圖上列出十個省會的填充題。這十個省會是隨機抽取的。

### 5. 退出

完成或退出遊戲

「小小旅行家」的玩法簡易，玩者很容易便可認識到中國省份、省會的名稱及其位置。最後筆者希望各位讀者能夠盡早分享此遊戲。■

### 測試範圍：

測試範圍共有10種，包括CPU、鍵盤、主機ROM、主機RAM、16K RAM、擴展槽、顯示器、打印機及遊戲欄

## 中文輔助教育軟件系列（第二輯）

（控制杆）等10種測試。

## 測試的詳細說明：

## 1. CPU測試

測試內容共有13種，分別如下：

IMMEDIATE	INDIRECT	[ITD,X]
ABSOLUTE	RELATIVE	Z.PAGE,X
ZERO PAGE	Z.PAGE,Y	ABS,X
ACCUM	[IND],Y	ABS,Y
IMPLIED		

以上13種CPU性能若是妥當的話，螢幕會有「GOOD」的字樣出現。但若果有問題，電腦會另有顯示，叫你留意那些有毛病的部份。

## 2. 鍵盤

只要能夠刪除螢幕上顯示出來的所有鍵，便可證明電腦機的鍵盤，性能仍是很好的。

## 3. 主機ROM測試

測試內容共有5部份，包括D0ROM、D8ROM、E0ROM、E8ROM及F0ROM。全部若果「GOOD」，便表示你的ROM機操作正常。

## 4. 主機RAM測試

測試的位置有7個，分別是：32768至49151、16384至32767、2048至4095、4096至8191、8192至16383、1024至2047及512至1023。

如上，有「GOOD」的字樣便是通過了這個測試。

## 5. 16K RAM測試

測試的內容有兩種，包括RAM測試及編寫保護測試。如上，有「GOOD」的顯示便是O.K.了。

## 6. 擴展槽測試

電腦會顯示由SLOT0至SLOT7上有沒有CARD存放的情況。

**A 6 1 E 8 9 1 0**

# 物理輔助教育軟件：—— 物理實驗室

每一個讀理科的人都會知道，高數和物理是必讀科。若要讀得「好」，一定要將它們融會貫通才可。這些科目絕對不能「死讀」，我們只能理解它們，知道它們的原理和竅門，這樣才可以真正掌握它們。

以下，我們將會為大家介紹一個「物理教學軟件」嘗試和



## 7. 顯示器測試

有十種用來測試顯示器性能的模式可供選擇，它們分別是白點模型、色彩棒、紫色螢幕、藍色螢幕、橙色螢幕、綠色螢幕、白色螢幕、焦點模式、線性模式、針插模式。

## 8. 揚聲器測試

電腦機會發出50種不同音調的聲音，讓你測試揚聲器的性能。若果你能清楚地聽到這些音調，則表示你的揚聲器沒有問題。

## 9. 打印機測試

啟動你的打印機，便可進行測試了。

## 10. 遊戲桿測試

進行測試的遊戲杆有兩種，分別是PADDLE和SWITCH。

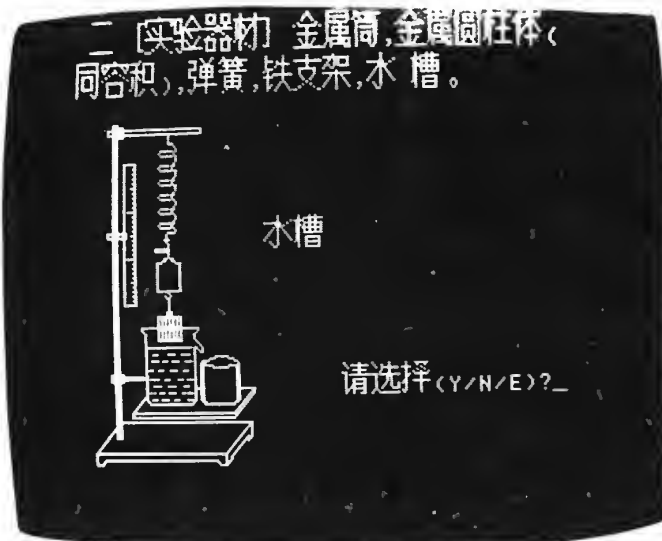
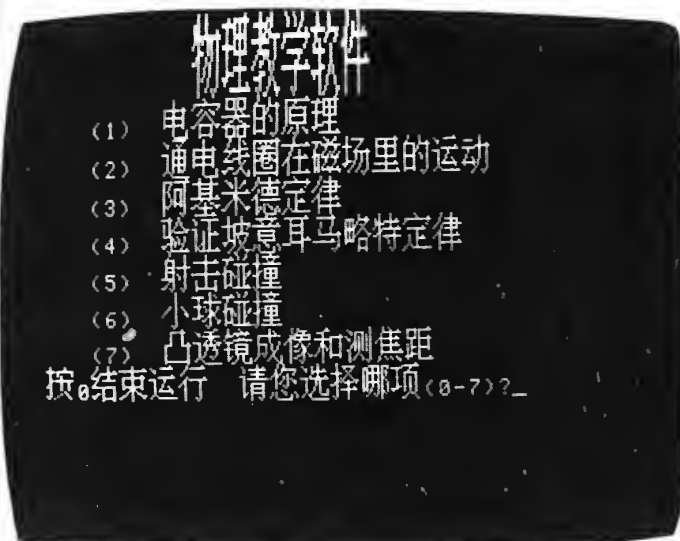
## 結語

若果你的電腦機能夠安然通過以上10種不同層面的測試，則就表你的電腦機性能仍然十分好。不過，如發現有任何毛病，相信也是你的電腦機需要進行修理檢查的時候了。

大家闡述7種不同的物理學原理，內容精簡易明，是每一位讀理科的同學的一個大喜訊。

這7種物理學原理包括：電容器的原理、通電絲圈在磁場裏的運動、阿基米德定律、驗證坡意略特耳馬定律、射擊碰撞、小球碰撞及凸透鏡成像和測焦距等7種。

## 中文輔助教育軟件系列（第二輯）



## 內容詳述

## 1. 電容器原理

通過實驗確定電容器的電容值 $C$ 與電容器極板面積 $S$ 、極板間距離 $D$ 以及電介質電容數 $\epsilon$ 之間的關係。對平板電容器的電容與極板面積成正比，與極板間距離成反比，而與極板間的介電常數則成正比。

程式詳列了實驗的目的、器材和步驟，只要按照指示去行，便可以清楚明白它們。

## 2. 通電線圈在磁場裏的運動

透過實驗觀察通電線圈在磁場裏的轉動。

## 3. 阿基米德定律

藉實驗證明阿基米德原理。

## 4. 驗證坡意耳馬略特定律

藉着對封閉在一個帶有刻度的注射器內的空氣柱加壓，以測量空氣柱體積與壓強間的關係。此實驗的原理是，溫度不變時，一定質量的氣體壓強與它的體積會成反比。實驗器材和步驟已經詳列在程式內，各位讀者可以細意參詳。

## 5. 射擊碰撞

實驗開始時，會將一個小圓球射向單擺上，發射的強度越大，單擺搖動的幅度越大。

## 6. 小球碰撞

兩個小圓球碰撞的力度越大，它們的彈距會越遠。

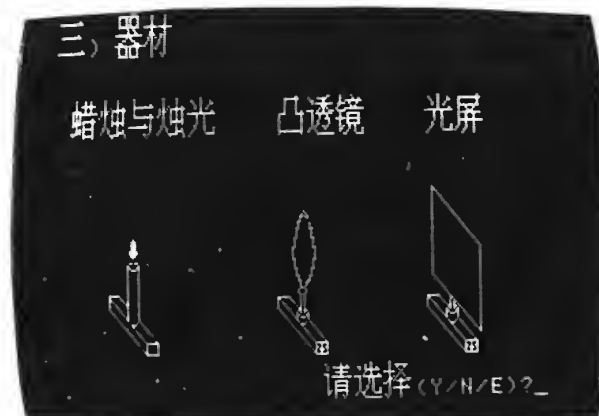
## 7. 凸透鏡成像和測焦距

通過實驗了解凸透鏡成像的規律，同時，並掌握測定凸透鏡焦距的方法。實驗的原理是，當物體在焦距為 $f$ 的凸透鏡的焦點以外時，在透鏡另一側的光屏上會出現一個倒立實像，並且物距 $U$ 越小，像距 $V$ 會越大。實驗的器材和步驟亦是詳列在程式內。

## 結語

這個程式最令人振奮的地方是，同時並重理論的闡示和實驗的證明。理論和實驗是學習科學過程中，兩個最重要的關鍵，缺一不可。只有理論的說明，而沒有實驗作為支持的証據，所謂的理论也只是空談而已。同樣，只有實驗而沒有理論作為基礎，所謂的實驗也只是一些生活體驗，尚未足以成為一個科學定律。一個科學定律除了要有強大的理論架構作為基礎外，還需要大量的實驗証據作為支持才可以成立。所以，別小看每一個科學定律的建立，因為當中所虛耗的精神和時間是非常大的。

以上筆者介紹的7種物理學原理，內容精要，實驗簡明，相信憑着大家的聰明智慧，必定可以將它們的精髓吸收過來。其實「物理」本身並不難讀，只在乎明與理的關鍵。當你明白了箇中的道理後，一切問題自可迎刃而解。當然，明與不明，通與不通，是非常在乎你們個人的努力和智慧了。最後，祝各位好運。■



A61E8912

## 兒童教育軟件：①時鐘青蛙

「青蛙鐘」是專門為五、六歲左右的小孩子而設計的遊戲。程式很簡單，主要教育小孩子們認識時間，分辨時針及

分針，以及它們的關係。時鐘在大青蛙肚內，右下角處有一只會跳動的小青蛙，它的作用是增加對小孩子的吸引力。教



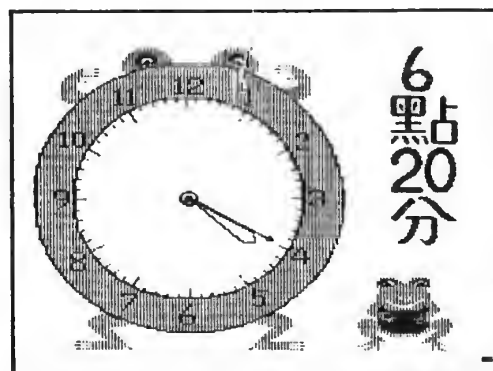
## 中文輔助教育軟件系列（第二輯）

師及家長們不妨採用此程式來教育小孩認識時間，相信他們一定很有興趣。

程式分三部份，首部份是認識時鐘，大家可以選取時針、分針或分針和時針三種。如先選時針，青蛙鐘內只有一枝時針，可用方向鍵控制移動，一格為一小時。選分針亦是同樣效果，以一小格代表一分鐘。當選分針和時針時，時針和分針同時出現，按方向鍵一次，分針便會移動一小格，若果分針移動一個圈，時針就會移動一格，這樣小孩子便很容易明白時針與分針的分別了。

第二部份是調校時鐘，亦可選取時針式分針兩種。青蛙鐘的右上角會出現一個時間，大家可教導小孩子按動方向鍵移至顯示的時間裏。

第三部份是練習看時間，大家要把青蛙鐘內所顯示的時間按入青蛙鐘的右上角，若果答對右下角的小青蛙便會自動



跳起，答錯小青蛙就會跌低，需要再次輸入直至答對為止。在程式執行中，如想返回目錄，只要按ESC鍵即可。

整個軟件都是以中文畫面說明，十分方便小孩學習。■

**A61E8911**

## 生物科輔助教育軟件：

### 心臟的構造和工作原理

筆者為大家介紹一個生物科課程編寫程式。其實筆者在較早前已向各位介紹過好幾個教育性的軟件。今次這個程式是生物科的心臟的構造和工作原理。

執行此程式時，螢光幕出現心臟剖視圖片，以中文說明，詳細列出心臟每部份構造，包括上下腔靜脈、肺動脈、肺靜脈、體動脈、左右心室、左右心房及動脈瓣等位置。按RETURN鍵便是解釋心房與心室收縮期的功用。玩者可以慢慢看清楚圖片及文字說明後，才學習心臟的搏動過程。你可隨意選擇1至9級的跳動速度，用來學習心臟跳動時，各機能的活動情況，當玩者熟習後，便可以知道正常的心律跳動是怎樣了。■



# AFC 每月新星大登場

本欄專門深入介紹AFC會每月最新搜集的軟件

AFC 會最近剛收到兩套軟件：法國之旅(TICKET TO PARIS)及警察故事(POLICE QUEST)。前者擁有一本使用手冊和一張(2面)磁碟，而後者則擁有一本使用手冊，兩張參考咭、一張地圖和4張(8面)磁碟。它們現正存放在AFC軟件庫中供會員借出。

編號# 29 警察故事(POLICE QUEST)(四張磁碟共8面)

編號# 30 法國之旅(TICKET TO PARIS)(一張磁碟共2面)

凱旋門

## AFC 會軟件试玩報告(一)

### 法國之旅



相信許多讀者都有過去旅行的經驗，尤其是「返大陸」旅行。筆者年前亦曾到過桂林和昆明旅遊，覺得一切都很好。那裡不但風景秀麗，而且價廉物美，是筆者至今仍然很懷念的地方。

自那次後，筆者到現在仍未有機會作第二次旅行。一來是假期不多，未足以作長途旅行，二來是筆者的口味轉變了，以前喜歡「返大陸」，而現在則喜歡到歐洲旅行，至於三則是旅費問題，它經常令筆者感到沮喪。

或許這也是每一位讀者的煩惱，想到外地旅遊，却又困難重重。

以下，筆者將會為大家介紹一個名為「法國之旅」的軟

件。在這套軟件內，筆者會帶大家到法國——一個充滿浪漫的地方，作為期兩個星期的旅遊。相信對於那些喜歡到歐洲旅行，但又未能成行的讀者來說，這是個上好的機會，可以透過電腦機，到外地旅遊。

「法國之旅」本身是有一個故事作為背景的。話說你有一個表親，於數月前到了法國旅遊，一去就音訊全無，你為了他的安危，不惜親自到法國去找尋他的踪跡。在法國，你只有兩個星期的時間可以運用。由於時間緊迫，所以你必需事先了解當地的文化和生活習慣，才可以順利過關。在途中，你會不斷遇到法國婦人及法國人，分別用英語和法文向你詢問有關法國的風土人情，例如法國某位作家究竟以甚麼

## 法國之旅

### 艾菲爾鐵塔

聞名？法國某個山脈位於何處等？有時候，又會詢問一些課外常識，這些主要是想測驗你對法國及法文的認識程度有多高。筆者認為常識本身或法國的風土人情並不太難了解，只是每每要筆者用法語回答，或是遇到法國人用法語向我詢問時，筆者就感到很困難了。因為筆者對法文完全一竅不通，根本就不知道他們問甚麼，所以，經常在對話上失去許多分數。因此，在展開旅程之前，你最好先去學習一些法文，是為上策。

除了小心對話外，你還需要運用智慧，使用你所帶去的旅費。參觀當地的名勝及博物館時要小心，因為隨時會樂而忘餐，弄壞自己的身體而需要入院留醫，這個花費是很大的。另外，沿途上還會有許多指示出現，跟着這些指示你會獲得許多獎賞（分數）。

最後，你會找到你的表親，他會告訴你他回歸的意願及你對法國的認識程度。

旅程開始時，你需要鍵入你的姓名，然後選擇你的性別及使用的語言（英文還是法文）。就算你選擇了英文作為你的第一語言，但沿途上你仍然會碰到許多機會說法文，而這些，却是令到筆者感到很為難的地方。

若果大家想更改姓名、性別或語言，只要重新鍵入你所需的資料便可。執行程式時要留意千萬不要將WRITE—PROTECT紙貼在磁碟上。此軟件只適合在128KIE或II E機上執行，共佔兩面磁碟。

### 操作須知

1. 每到一個地方，均需要用法文或英語與人交談，移動上、下箭咀鍵及RETURN鍵來選擇適當的回答。
2. 在地圖上，使用左、右箭咀鍵及RETURN鍵來選擇你的

MONEY BAG

錢袋



BODY

身體狀況



MAP AND  
TRANSPORTATION

地圖



飢餓或疲倦

BOOK

字典



CALENDAR

月曆表



圖(一)：  
5樣為你提供  
資料的東西。



目的地。

3. 螢幕的底部，會出現五樣東西（見圖一），分別是錢袋、你的身體狀況、地圖、字典及月曆表，它們主要是用來提供你所需要的資料。按Z鍵（向左移）、X鍵（向右移）及S鍵便可以選擇你想要的資料。在字典裡，你可以使用上、下箭咀鍵來索取更多的資料。
4. 若果你與人交談時，你的應對是正確的話，你將會在螢幕的底部，見得一個指示行，跟着這些指示，你將會得到許多獎賞。
5. 注意你的飲食和作息時間。若果旅行途中你忘記了進食或虛耗了許多體力，這會令你花費許多金錢和時間在醫療及睡眠上，這個實在是不值得的。
5. 若果你覺得時間過得太快，可按P鍵使遊戲暫停，讓自己有機會重新估量自己的處境。

### 遊覽勝地及對話須知

旅程開始時，你需要到機場乘坐飛機到目的地——法國去。在機場上，海關人員會用法文向你發問問題，你只要按上、下箭咀鍵及RETURN鍵來選擇適當的答案便可。若然你的答案錯了，他會再次向你發問問題。但若果是答對了，螢幕將會出現一個婦人（見圖二），她會向你發問許多問題，這些問題大部份都是針對你當時所處的環境。每次應對，

## 法國之旅

你可以有兩個機會作答，即是說第一次作答若是失敗時，你還可以有另外一次機會嘗試作答。

每次和婦人交談完畢後，她會對你說「下次再見」。跟着，此時，電腦機會帶你返回地圖上（見圖三），你要重新選擇新的目的地。按左、右箭咀鍵移動地圖上閃動着的符號來選擇目的地，接着按上、下箭咀鍵來選擇使用的交通工具。

如果你不想回答婦人的詢問，可以按右箭咀鍵來終止交談。不過交談終止後，你就不能藉着答問方式取得任何分數了。

### 銀行

銀行是用來兌換你身上擁有的金錢，兌換率可見於螢幕。遊戲開始時，你可以擁有六百元美金及一百五十元法郎。你必需要小心使用他們。

### 酒店

選擇酒店訂住房間。若果你已經在某間酒店訂住了房間，便不能再在其他酒店訂房了。在酒店內，你可以有三種答問方式。如果酒店內沒有房間訂住，則你便不能和接待員說「晚安」。每間酒店的價錢各有不同，你可以選擇適合你的酒店。

### 雜貨店

不同的雜貨店，可以售賣不同的貨品，你需要在這裡選擇適合你的東西，選擇某種貨品時可獲得指示。

### 博物館及其他名勝

在每一個名勝地方，你可選擇你想看的文物或風景。注意：這些地方可以帶你去看你的表親，所以你需要特別留神。

### 餐館

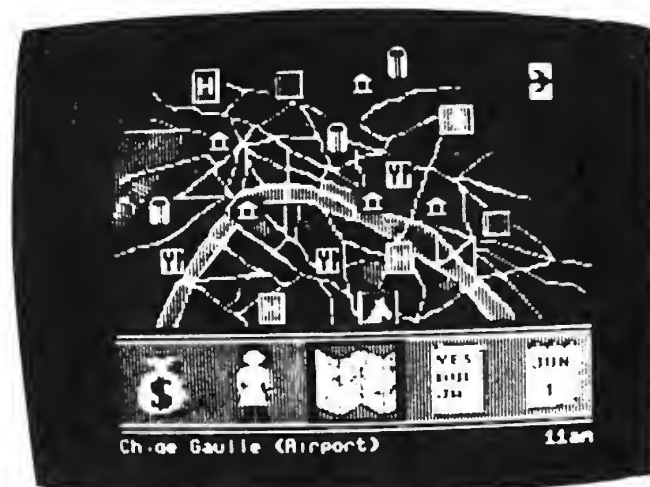
你可以在任何一間餐館的菜單上選擇你喜歡的菜式及價錢。選擇完畢後再按 RETERN 鍵，菜單便會消失。有時，選擇了某種菜式，又可獲得某種指示。

這裡有三種餐館，分別擁有各種各樣的菜式。其中有一間比較特別的，是以酒和甜品聞名。每次吃完美味的食品後，你必需要付錢。注意：只有一間酒店是日夜營業的。

圖(二)：經常出現，用英語或法文向你發問問題的婦人。



圖(三)：巴黎地圖。



### 投注站

你可以到投注站買馬來賺取你的旅費。投注站每天只開四個小時，由早上九時至下午一時，每次賠率會寫在黑板上，每晚六時會揭曉賽果。每日只可投注一次，而每次必需有足夠的賭本才被接受投注。那麼，祝你好運了！

### 醫院

許多時，在遊覽途中，你會忘記進食或因舟車勞頓而弄壞了身體，此時，螢幕會有指示叫你入院接受治療，但，每次住院費用却是昂貴得很呢！所以要小心保重身體才好。

### 資料提供

先前已經提過，螢幕底部會有五樣東西可供選擇，它們是用來提供資料的。

### 錢袋

會向你報告你的財政狀況。

### 身體狀況

向你顯示你的身體狀況，詳情見重要事項欄。

### 地圖

在地圖裡選擇你想去的地方。

### 字典

按上、下箭咀鍵來閱讀字典。使用字典的次數越多，它會變得越殘舊。此時，你需要找尋適當的雜貨店購買新的字典。見圖一。

### 月曆表

它會向你顯示日子，及你所得的分數。

### 重要事項 指示與得分

與人交談時，無論是英語或法文對答，只要是答對了對方的問題便可以得分及得到指示。根據指示可以找到你的親戚及取得分數。當你到適合的雜貨店買合宜的貨品或到餐館點了些特別的菜式時，你便可以得到指示，例如叫你買硬芝士等，若果你下次到芝士店買硬芝士時你便可以得分。

有時，你會忘記了這些指示，但不要緊，你只要在你住的酒店裡，向接待員詢問有沒有口訊留下便可得回那些指示。注意：你只有兩日時間來跟踪這些指示。

## 法國之旅

### 巴黎聖母院

#### 飢餓或疲倦

你需要密切留意自己的身體狀況，若果飲食不正常時，你便會感到飢餓。圖中的人物（代表你自己），其胃部上會有一個紅點，是用來顯示你的飢餓程度，紅點越大，說明你的飢餓程度越大，每天你需要廿四個營養點，平均每小時一個。見圖一。

到餐館吃東西可滿足你的需要，每樣菜式擁有一個營養點。螢幕的底部會向你顯示你的營養情況。你不能單獨吃朱古力或飲咖啡來維生。

另外，你又可到適當的雜貨店內購買食物。

除了注重飲食外，你還需要定時作息。若果你的身體感到疲倦時，你會見到圖中的人物，其頭部及腳根處會有痛苦的符號指示。此時，你便需要回酒店休息，或和接待員說「晚安」。

#### 如何取勝

你至少要取得二百五十分及跟隨至少五種指示才可取勝。因此，你要小心運用這兩個星期的時間及所帶備的旅費。透過月曆表或你的表親，可以知道自己所得的分數。

#### 地圖詳解

小心閱讀這個地圖詳解，你便可以選擇適合你想去的地方了。

**ROISSY—CHARLER DE GAULLE** (戴高樂機場)

法國最大的機場，是遊戲開始時最先出現的地方。

**BANQUE NATIONALE DE PARIS** (法國國家巴黎銀行)

你可以在這裡兌換金錢，不過你需要注意在這裡所花費的時間。

**HOSPITAL**

非不得已，也不要入院接受治療。

**CENTRE GEORGES POMPIDOU** (龐比度文化中心)

一個充滿現代化建築物的地方，包括MATISSE、MONDRIAN、PICASSO、KANDINSKY。另外，這裡還住有許多充滿時代氣息的現代人。

**HOTEL SAINT—JACQUES**

這是QUARTIER LATIN裡一間普通的酒店，價錢合宜，相信可以符合你的要求。

**BRASSERIE PALAIS**

你可在這裡休息一會兒、吃三文治或觀賞街中的人群等。

**LE MARCHE**

可在這裡購買蔬菜和生果。

**THE LOUVRE** (羅浮宮)

這是法國著名的羅浮宮博物館，收藏了許多名畫、傢俬和藝術品，林林種種，令你目不暇給呢！

**CAFE TURF**

這是間投注站，每日只開四小時，由早上九時至下午一時。

**MONTMARTRE**

你可以在這裡找到風車、酒吧和紅燈區。

**GALERIES LAFAYETTE** (利宜百貨公司)

一間大型百貨商店，你可以在這裡購買你想要的東西。



#### CHEZ PAUL

小型夜總會，可供應美味菜式，值得向你推薦！

**BUREAU DE CHANGE** (兌換店)

另一個兌換金錢的地方。

**HOTEL ETOILE**

這是間招款周到，設計現代化的酒店。

**LA TOUR EIFFEL** (艾菲爾鐵塔)

是著名的風景區，包括PALAIS DE CHAILLOT、CHAMPS DE MARS及INAVLIDES (內有拿破崙墓碑)。

**ARC DE TRIOMPHE** (凱旋門)

可以觀賞著名的香舍麗謝大道CHAMPS ELYSEES充滿風味的建築物，其鄰近還有兩處名勝可供遊覽，包括GRAND PALAIS及PETIT PALAIS。

**GRAND HOTEL**

是一間大酒店，價錢昂貴。

**LES GRILLONS**

這間餐館的法式廚藝最著名，你可在這裡選擇你想飲的酒類及甜品。

**LA MARMITE**

這是間芝士雜貨店，除了芝士外，它還可售賣PATES、SALAMIS及麵包。

#### 操作上的問題

1. 每次更改姓名、性別或使用的語言時，你需要先刪除舊的資料或在新空行上鍵入新的資料。
2. 如想更改你已選擇了的目的地，按S鍵便可消除用來選擇交通工具的視窗。這樣你便可重新返回地圖，再次選擇你想去的地方。
3. 小心閱讀先前的地圖詳解，它可助你尋找指示。

#### 結束

閱讀完上述種種有關的說明後，希望大家能掌握到當中的竅門，在法國這個浪漫的地方，展開為期兩個星期的美麗旅程吧！最後，真的要祝各位好運了。



# AFC 會軟件試玩報告(二)

## 警察故事

警察故事 (POLICE QUEST) 是 SIERRA ON LINE 出品的一套特級猛碟，內容是描述一個名叫 SONNY BONDS 的特警，在執行任務時所遇到的種種困難。警察故事的 IBM 版本已推出多時，相信許多 IBM 迷已經受惠過。然而，對於 APPLE 迷來說，却很有一種望梅止渴的味道，不好受呢？不過，現在我們將會為各位 APPLE 迷解決這方面的困難。最近，我們從美國購入了一套 APPLE 版本的警察故事，在這裡以第一時間為大家介紹，希望各位 APPLE 迷不要錯過這個好機會。

特警 SONNY 的主要任務是要粉碎一個由「死亡天使」操縱的龐大販毒集團。由警察局到駛出公路、尋索毒販的踪跡為止，沿途上驚險重重、危機四伏，你必需要特別提高警覺，才可排除萬難，順利過關。

首先，作為這個故事的主人翁 SONNY，你必需要留意上司在 BRIEFING ROOM 時所作的簡短報告，因為這些報告對你駕駛巡邏車出公路執行一般例行公事時會有很大的幫助。一般的任務如果幹得出色，上司才會將捉拿毒販的重任交給你。這時，你會由一個穿制服的警察變為一個便衣警探。

在上路前，你需要事先熟讀各項有關資料，包括警察須知、密碼、交通規則、刑法法例以及 LYTTON 市的街道圖（見圖一）等，因為這些資料對你的幫助很大。

### 交通規則

#### 一、警察須知

一個警察，無論在任何環境，都應該具有以下各種裝備，缺一不可。

- ① UNIFORM (制服)
- ② GUN BELT WITH HANDCUFF CASE, HAND CUFF, AND HOLSTER / 槍腰帶 (上面有手銬盒、手銬及槍套)
- ③ DEPARTMENTAL ISSUE SENICE REVOLVER (部頒制式左輪槍)
- ④ DEPARTMENTAL ISSUE AMMUNITION (部頒彈藥)
- ⑤ NIGHTSTICK (PR-24) / 警棍 (「卜」字型)
- ⑥ RADIO EXTENDER (無線電對講機)
- ⑦ PATROL CAR KEYS (巡邏車鑰匙)
- ⑧ TICKET BOOK (罰單簿)
- ⑨ NOTEBOOK (記事本)
- ⑩ PEN (筆)
- ⑪ BRIEFCASE (公事提箱)

以上裝備是警察執行任務時，不可或缺的基本行頭。當你從警局 (P.D.=POLICE DEPARTMENT) 出發前

，必須裝備齊全，並且弄清楚每項裝備的用途（指令：LOOK 某裝備），以便執行任務時派上用場。在警局裡你會有私人儲物櫃，大部份的裝備都放在那裏，而小部份裝備則要你自己去找。

#### 二、警察執行任務時的行動

##### ①第一級～勤務行動

狀況如：通常在例行盤問時，對方作消極（口頭上的）的抵抗。

正確行動：採取口頭警告，大致上可防止事件擴大。如果有人咒罵或威脅會使情況轉惡，必須加以制止。

##### ②第二級～徒手搏鬥

狀況如：受到嫌疑犯逼近、威脅或身體攻擊時。（看不到武器之下）

正確行動：可能的話先呼叫後援單位，然後再採取職務允許的徒手搏鬥。如果狀況允許，可使用警棍。

##### ③第三級～致命暴力

狀況如：嫌疑犯企圖使用致命武器向你攻擊。

正確行動：為了自衛可使用槍械。

#### 三、逮捕疑犯時的程序

##### ①用手銬扣住嫌疑犯，並搜身。

##### ②跟着向他宣讀他應有的權利：

「你有權保持沈默，你所說的話在法庭上可能將對你不不利，你有權利找律師。如果你請不起律師而想要的話，我們在訊問前，會指派一個律師給你。」

#### 四、手銬使用須知

##### ①在羈押途中，所有嫌疑犯必須扣上手銬。

##### ②男犯人須把他的手，扣在背後。

##### ③女犯人可銬在前面（由你決定）。

#### 五、駕駛巡邏車的速度代號

##### ①CODES—1～沒有緊急事故，你需要遵守所有交通規則。

##### ②CODES—2～接到迅速反應命令，須儘快趕往現場處理。不過仍要遵守所有交通規則。

##### ③CODES 3～接到立即反應命令，可使用警笛及紅色閃光燈（保持警戒）。

##### ④CODES—4—不要求遠程支援。

#### 六、巡邏車離開停車場前的安全檢查

##### ①在駛離停車場前，在車輛四周仔細查看。

##### ②直接繞著車子走一圈就夠了。

離開停車場前，你需要完成各樣安全檢查，尤其是你必

## 警察故事

需繞着車子行一周。若果你忽略了這個步驟，你將會無法繼續往前行。

### 七、例行的交通攔截

①當證據顯示發生違法事情時，要盡快攔阻歹徒，以避免高速追逐的危險及無謂的車禍。

### 八、攔截要犯時的交通須知

①你必須有充份的理由相信你追捕的是嫌疑要犯。

②使用無線電發報機呼叫後援單位。

③保持與後援單位的無線電聯繫。

④確實攔住嫌疑要犯的車子，在嫌疑要犯尚未被制服之前，保持掩護狀態。

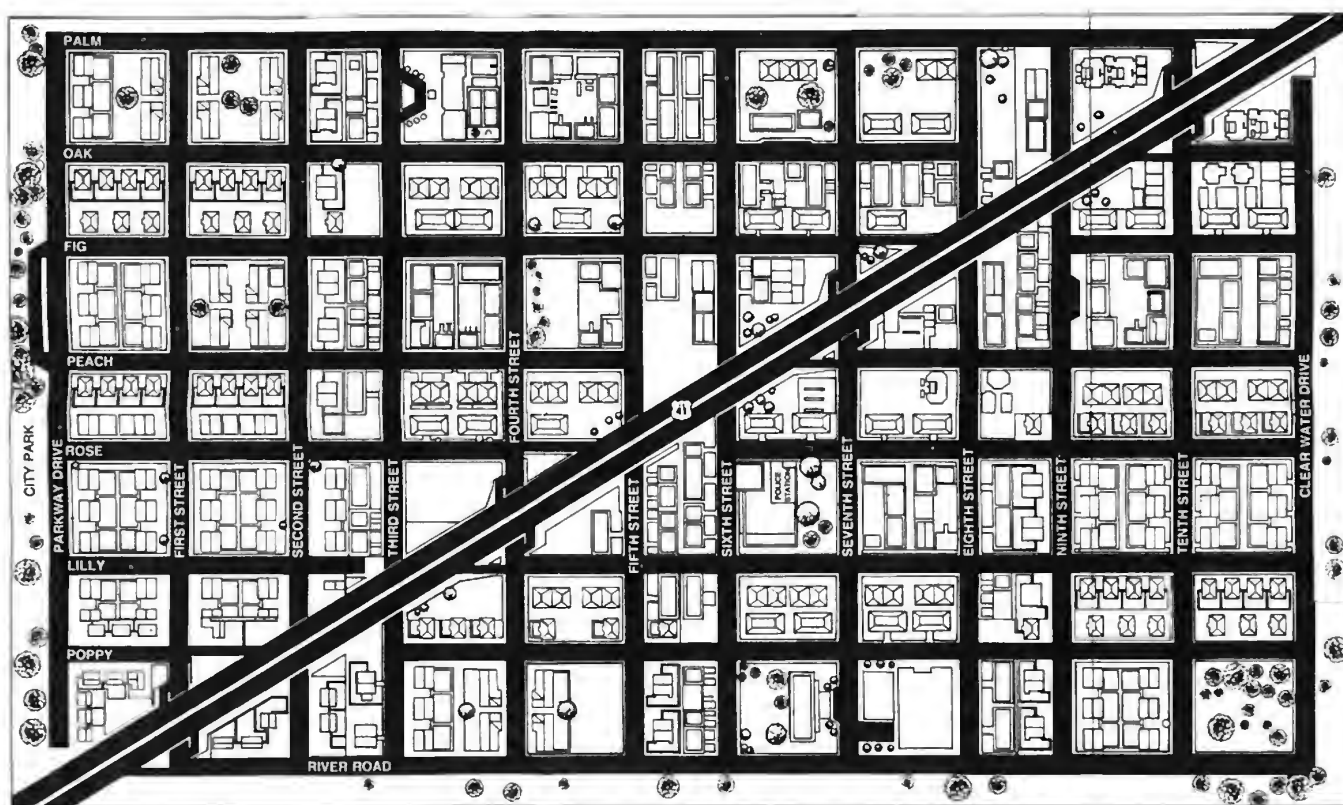
⑤喝令要犯「不許動」，跟着逼近要犯，命令他臉朝下躺在地上。

⑥遵照下述「要犯逮捕要領」進行逮捕。

### 九、逮捕要犯須知

圖(一)：LYTTON 市的街道圖

## MAP OF THE CITY OF LYTTON



## 警察故事

- ①在逮捕前，你要先確認你的後援單位是否快抵步了。
  - ②保持與後援單位的無線電聯繫。
  - ③眼睛要盯著罪犯。
  - ④隨時準備拔槍。
  - ⑤向嫌疑犯表示你是警察。
  - ⑥命令嫌疑犯舉手過頭，任何時刻犯人若將手放下，你要隨時準備採取防衛動作。若嫌疑犯逃跑，你要緊追在後。盡可能與後援單位保持無線電聯繫。若嫌疑犯有攻擊性動作（例如：想拿武器、突然撲向你等），你要採取必需的防衛動作。
  - ⑦當情況安全了，趨近罪犯扣住他。
- 請注意：許多犯人會等到與你接觸時才展開攻擊行動，所以隨時準備自衛，以應付突發行為。
- ⑧要搜罪犯的身體。
  - ⑨告訴罪犯他的權利。
  - ⑩將他送入監牢。

## 十、醉酒駕駛的處理

- ①以車輛的行駛情況來辨別駕駛人是否酒醉。
- ②在截停酒後駕駛的嫌疑犯後，依照他酒氣薰人的程度，或者作「清醒實驗」查看他的反應，來決定跟着的行動。

## 十一、無線電通訊

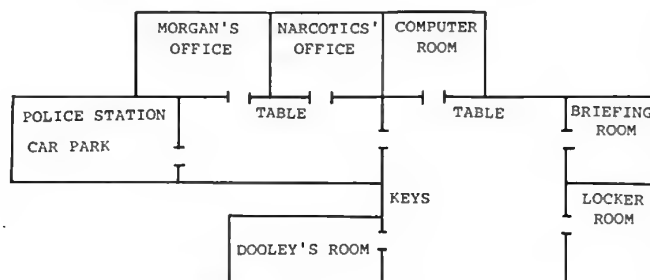
- ①依照警事法規來處理接收到的所有無線電通訊。
- ②當你離開車子時，必須攜帶無線電對講機。
- ③避免不必要的無線電通訊。

## 十二、密碼篇

以下的資料僅供遊戲參考之用，遊戲中你是無法輸入下列任何密碼的，但透過密碼之翻譯，你便可知悉遊戲中出現的狀況，所以熟悉密碼（查密碼代表的含意）對整個遊戲會有很大幫助。無線電密碼表（RADIO CODES）

- RC10-1/RADIO RECEPTION-POOR無線電接收不良  
 RC10-2/RADIE RECEPTION-GOOD無線電接收良好  
 RC10-4/RECEIVED MESSAGE接收信息  
 RC10-6/ON THE AIR進行通訊中  
 RC10-7/OFF THE AIR結束通訊  
 RC10-8/IN SERVICE服動中  
 RC10-9/REPEAT MESSAGE重覆信息  
 RC10-10/END OF SHIFT下勤務  
 RC10-13/WEATHER CHECK查詢氣候  
 RC10-15/PRISONER IN CUSTODY羈押人犯  
 RC10-19/RETURN TO OFFICE返回警局  
 RC10-20/LOCATION位置  
 RC10-21/USE TELEPHONE打電話  
 RC10-22/CANCEL取消  
 RC10-23/STAND BY等待命令  
 RC10-27/SUBJECT CHECK辨明對象  
 RC10-29/CHECK FOR WANTS查詢想知事項  
 RC10-35/BACK-UP REQUESTED要求後援  
 RC10-36/CONFIDENTIAL INFORMATION機

圖(二)：警察局的內部結構



### 密信息

- RC10-97/ARRIVED AT SCENE抵達現場  
 RC10-98/CLEARED SCENE清理現場  
 RC11-41/AMBULANCE救護車  
 RC11-44/FATALITY災禍、死亡  
 RC11-48/FURNISH TRANSPORTATION担任運輸  
 RC11-79/INJURY TRAFFIC COLLISION WITH AMBULANCE RESPONDING 車禍傷害需救護車  
 RC11-80/TRAFFIC COLLISION WITH MAJOR INJURY嚴重車禍  
 RC11-81/TRAFFIC COLLISION WITH MINOR INJURY輕微車禍  
 RC11-82/TRAFFIC COLLISION PROPERTY DAMAGE ONLY車禍無人傷亡  
 RC11-83/TRAFFIC COLLISION NO DETAILS車禍—資料不詳  
 RC11-84/TRAFFIC CONTROL指揮交通  
 RC11-85/TOW TRUCK拖吊車  
 RC11-98/MEETING會議、見面  
 RC11-99/EMERGENCY緊急事件，需要支援，CODES-3 狀況。

## 交通條例

- VC22348：在高速公路上超速駕駛。  
 VC23152：酒後駕駛。  
 VC21453：遇交通紅燈時須停車等待至綠燈方可通行。  
 VC22450：有禁止通行／進入標誌時，不得闖入。叉路、鐵路或行人道前必須暫停，才可繼續駕駛。  
 VC14601：駕駛執照吊銷後不得駕駛。  
 VC12951：駕駛時必須隨身攜帶有效之駕駛執照。  
 VC23103：漠視行人與財物安全的駕駛將可處罰最少5天或不超過90天的徒刑；或最少一百三十元或不超過五百元之罰金；或兩者同時處罰，犯VC23104者除外。  
 VC20001：在車禍中導致第三者傷亡時，不得駕車離開現場，且必須履行VC20003與VC20004法規。  
 若沒有依照上述法規進行者，得在監獄服不超過一年的徒刑；或繳付不超過5千元的罰款；或兩者同時處罰。  
 VC28001：逃避臨時檢查駕駛員構成犯罪的條件。

## 警察故事

VC10851:駕駛未經擁有者允許之車輛者,得於在監獄服不超過一年的徒刑;或交不超過5千元的罰款;或兩者同時處罰。

## 刑法

PC459:竊盜。

PC211:搶劫。

PC212:恐嚇。

PC12025:非法擁有軍火、槍械,得在監獄服不超過一年的徒刑;或交不超過1千元的罰款;或兩者同時處罰。若證據不鑿,得在監獄服不少於三個月的徒刑。

PC11350:非法擁有毒品得在監獄服刑。

PC11351.5:擁有或販賣古柯鹼,得在監獄服3至5年之徒刑。

PC148:違抗巡警之命令要交不超過1千元之罰款或在監獄服不超過一年的徒刑;或兩者同時處罰。

PC187:謀殺。

## 操作須知

這個遊戲分別出了APPLE和IBM版本。雖然操作方法會因版本的不同而有異,但它們使用的指令及功能鍵却有許多相同之處。你需要充分掌握這些指令和功能鍵的使用方法才可順利破關。

### 一、遊戲指令

指令可使用一個字或兩個字或簡單的句子(鍵完後按ENTER)來表示,如:

- 想與別人溝通:鍵入TALK TO THE人名。
- 拾東西:鍵入GET THE物名。
- 想看某些東西:鍵入LOOK AT THE物名。
- 使用拾到的東西(假如你想遞籃子給一個女孩子時):鍵入GIVE THE BASKET TO THE GIRL。
- 想使主角速度加快或變慢:鍵入FAST或SLOW。
- 想恢復主角原來移動速度:鍵入NORMAL。

### 二、功能鍵之使用法

#### 1. 顯示車速的功能鍵

	MS DOS	Apple IIe/IIc/IIIGS
CODE1:一般的巡邏速度	F6	Shift 6
CODE2:較快的速度	F8	Shift 8
CODE3:遇到緊急事件時的特快車速	F10	Shift 0

#### 2. 上、落車的功能鍵

	MS DOS	Apple IIe/IIc/IIIGS
	F4	Shift 4

#### 3. 使用武器的功能鍵

	MS DOS	Apple IIe/IIc/IIIGS
LOAD WEAPON:裝子彈	F6	Shift 6
DRAW WEAPON:拔槍	F8	Shift 8
FIRE WEAPON:開火射擊	F10	Shift 0

若你想使用警棍,按FIRE WEAPON鍵便可。

#### 4. 使用無線電對講機

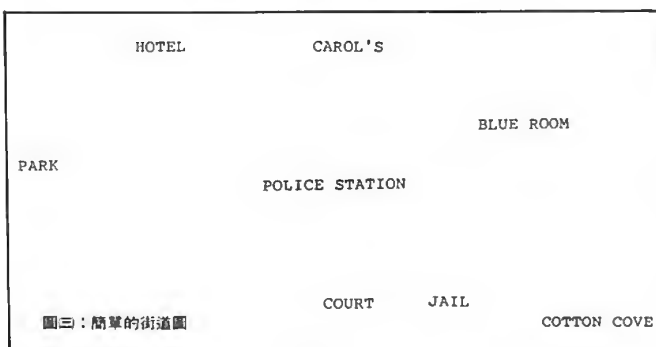
按CTRL-D或鍵入RADIO便可。

#### 5. 開關淋浴水龍頭

	MS DOS	Apple IIe/IIc/IIIGS
	F10	Shift 0

#### 6. 一般命令

ESC	停止遊戲
1	顯示各功能鍵的用途
2	聲音開/關
3	自動重複上次鍵入的指令
5	將遊戲目前的狀態儲存起來(A-Z)
7	讀取以前儲存的遊戲(A-Z)
9	重新開始遊戲
CTRL C	刪除現行指令



### 三、人物之控制方法

↑ 鍵	向上
↓ 鍵	向下
← 鍵	向左
→ 鍵	向右
; 鍵	向左上角
' 鍵	向右上角
. 鍵	向左下角
/ 鍵	向右下角

欲使主人翁停止脚步,可在原方向鍵上再按一次。

### 儲存及讀取遊戲

遊戲中途,如想暫停下來,看個究竟,你可以先行SAVE GAME及RESTORE GAME,這樣,在觀察完後,你便可以重新在剛才暫停的地方開始遊戲。這個方法可以讓你有足夠的時間去考慮自己的處境及計劃下一個步驟。

#### 預備一張用來儲存遊戲的磁碟

鍵入INIT DISK,跟着螢幕的指示便可編製一張SAVE GAME磁碟。

#### 儲存遊戲

遊戲進行期間你可以隨時儲存遊戲,尤其是遇到意外時儲存遊戲,就更能為你節省時間,因為這樣你便無需每次GAME OVER後由頭開始遊戲。首先,你要鍵入SAVE

## 警察故事

GAME 字樣（或按 5 字鍵），然後再鍵入一個用來辨認遊戲的字母（由 A 至 Z）及磁碟機的號碼，這樣，你便可以由 SAVE GAME 那處起開始遊戲。

## 讀取遊戲

首先，鍵入 RESTORE GAME 字樣（或按 7 字鍵），然後再鍵入一個你想讀取而又經過儲存的遊戲名稱（用 A 至 Z 任一箇字母來表示）及磁碟機的號碼，這樣，你便可以讀取一個你想要的遊戲了。

## 留意索引和指示

一路上，你會遇到許多不同的人，他們會用各種不同的方法向你提供線索和指示。你要小心閱讀它們，預備隨時在路上將它們運用出來。

## 提示

爲了幫助大家破關，筆者特意在這裡向大家介紹一些重要提示，希望大家能記着它們。

### 1、離開警察局之前（見圖二）

#### (A) 有沒有忘記到 BRIEFING ROOM

聽報告？

#### (B) 在 BRIEFING ROOM 內你要做甚麼？

- (C) 離開警局時要帶備手槍。
- (D) 檢查所攜帶的物品。

### 2、在街上（見圖三）

- (A) 留意車胎有沒有損壞？
- (B) 在街上你可以做甚麼？

### 3、遇到交通意外

- (A) 到達正確的地方。
- (B) 觀察車禍現場周圍的環境。
- (C) 遇有交通意外，你應該如何處理？

### 4、在 CAROL 的咖啡店裡碰到 STEVE

- (A) 將會收到上司給你的電訊。

### 5、見到一架跑車

- (A) 內有一個漂亮迷人的惹火女郎。
- (B) 她是不是犯了交通規則？
- (C) 你有沒有足夠的定力檢控她？

### 6、在 CAROL 附近的電單車

- (A) 走進咖啡店內詢問有關的情況。
- (B) 想辦法幫助無助的市民。
- (C) 命令一群不良份子移走他們的電單車。
- (D) 小心使用你的武器。
- (E) 你可能將某些要做的事情忘記了。

### 7、醉酒駕車

- (A) 執行一般例行程序。

### 8、失車

- (A) 執行例行程序。
- (B) 使用有用的東西檢查汽車。

### 9、到新的地方

- (A) 留意無線電訊。
- (B) 有效地使用這些電訊。

### 10、向上司報告

- (A) 留意無線電訊。
- (B) 向上司報告。
- (C) 更換制服。

### 11、在一個名叫 BLUE ROOM 的地方

- (A) 坐下來，找些事情來做。

### 12、返回警察局

- (A) 跟着 LAURA。

### 13、在停車場內

- (A) 和 LAURA 談話。
- (B) 不要站着不動，看看有甚麼事情可以做吧！
- (C) 毒販出現了。

### (D) 執行你的任務。

### 14、返回 BLUE ROOM

- (A) 坐下來，做些事情。

### 15、返回警察局

- (A) 與 LAURA 交談。
- (B) 小心留意 MORGAN 的說話。

### 16、在監房內

- (A) 先與一個帶着微笑的女子（甜心）談話。
- (B) 跟着說服她助你一臂之力。

### 17、在 COTTON COVE 的受害者

- (A) 與 STEVE 說話。
- (B) 發現一具用布蓋着的屍體。

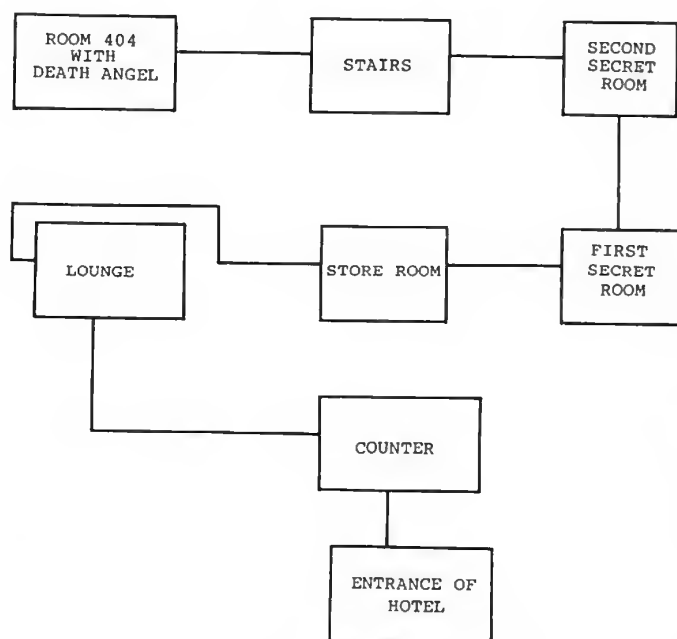
### 18、在 MORGAN 的辦公室

- (A) 小心聆聽。
- (B) 你可以染白你的頭髮嗎？
- (C) 再次小心聆聽，跟着找些事情來幹。

### 19、酒店（見圖四）

- (A) 在酒吧內叫酒飲。
- (B) 當然要付酒錢。
- (C) 重複先前的步驟。

圖四：酒店的內部架構



### (D) 你需要找間房來住。

### 20、在房內

- (A) 與 MORGAN 接洽。
- (B) 叫甜心離開。

### 21、返回酒吧

- (A) 付錢。
- (B) 不要在這裡停留。
- 22、在一間秘密的房間內
- (A) 不要在這裡停留。
- (B) 玩紙牌。

- (C) 記着有關的密碼。

### 23、返回房內

- (A) 耐心等待。
- (B) 與 STEVE 交談。
- (C) 取些東西。

- (D) 觀看電訊。

### 24、在另一間密房內

- (A) 你是怎樣找到這裡來的？
- (B) 玩紙牌。

- (C) 跟着「死亡天使」吧！

### 25、在樓梯級上

- (A) 跟着「死亡天使」。
- (B) 離開這裡。

### 26、和「死亡天使」進入一個房間內

- (A) 死亡可能會來臨？
- (B) 你有沒有忘記做某些事情？

- 27、結束 (A) 還有甚麼事情可以做？

## 後記

透過上述種種提示，希望你能早日破 GAME，成爲一個真正正的「猛龍特警」吧！



# 簡易使用多功能文字處理器

## CAWRITER



CA WRITER是一個40字行的文字處理器。它有很多有用的功能足以處理一般商用信件。你可以隨意刪除，插入字元，並且可將RETURN字元以星號印出，以方便尋找RETURN字元。

在編輯螢幕中顯示你正在輸入字元的位置，正在編輯檔名。你還可將輸入的文件儲在磁片上或從磁片中載入，方便你隨時將文件修改，這個文字處理器可處理240行文字，它還有一個好處，就是有HELP的設計，你可從HELP功能中找出各鍵的用法，不像普通文字處理器要強記大量功能鍵般費時失事。

這個文字處理器可在DOS 3.3或PRODOS下操作，無須任何特殊裝置。

當你使用RUN CA WRITER後便可執行本程式。程式執行後螢幕顯示一主功能表（見圖A），內有九項功能，大家可用數字鍵或左右箭咀及RETURN鍵來選擇你所須之功能。以下分述各項之功能。

### 1. 開啓一個新文件：

在此處你可重新輸入一個新文件。首先你需要輸入檔名（這個名稱便是儲在磁片中的名稱），如果在第一個字上按ESC鍵可返回主目錄，如在輸入名稱中按下ESC鍵則取消輸入之字元，按？鍵則CATALOG。

隨後便進入編輯功能在螢幕頂端顯示是編輯檔案名稱。在螢幕下部則顯示游標的行和列的位置，這個時候你可在游標位置輸入字元，以下還有多個功能鍵可助你輸入資料：

功能鍵	功能
左右箭咀	將游標位置左右移動。
ESC鍵	返回主目錄。
DELETE鍵	取消游標上的字元（Ile）。
CTRL-D	取消游標上的字元。
CTRL-E	插入字元，再按多一次結束。 游標會轉為“底線”。
CTRL-Y	將游標位置及至右端字元取消，並在游標下一行的所有文字向上移一行。
CTRL-Z	將RETURN字元以反白的星號顯示。
TAB鍵	每五個字元定位（Ile）。
CTRL-I	每五個字元定位。
CTRL-F	跳至編輯螢幕之頂端。
CTRL-C	跳至輸入之文件的中心位置。
CTRL-L	跳至輸入文件之末段。

### 2. 從磁片中載入文件：

在此處你只須輸入檔名即可，輸入檔名方法有如功能1。輸入完畢文件會被載入至記憶體，你可使用功能5修改文件。有一點注意的是載入之文件必須為B型檔。

### 3. 將文件儲存到磁片上：

當文件輸入完畢後，可用此項功能以B型檔存在磁片上。

```

MAIN MENU
--> 1. START NEW DOCUMENT
      2. LOAD DOCUMENT
      3. SAVE DOCUMENT
      4. RENAME DOCUMENT
      5. CONTINUE WITH CURRENT DOCUMENT
      6. PRINT DOCUMENT
      7. HELP
      8. SET SLOT/DRIVE
      9. QUIT
USE ARROWS/NUMBERS & PRESS RETURN:
  
```

### 4. 將文件檔名更改：

只須輸入新和舊的檔名，輸入檔名法可參考功能1。

### 5. 修改現行之文件：

當從功能1離開或執行功能2後，如想繼續修改記憶體之文件，就必須使用此功能，其中編輯方式有如功能1。

### 6. 將文件從印字機打印：

在文件印製前你須設定字元密度及MARGIN線。在一般情形下字元寬度為10字/吋及6行/吋，MARGIN設定之數值必須為十分一吋為單位。當一切設定好，便可將文件印製，印製完成便返回主目錄。

### 7. 功能鍵之解說：

這功能會顯示編輯功能下各功能鍵之用法。

### 8. 設定磁碟機的咕槽及號碼。

### 9. 離開本程式

## 程式輸入法：

CA WRITER 是由兩個程式組成，列表1的CAWRITER及列表2的CW.BIN(A\$6600, L\$9FE)，大家可照列表1及2分別鍵入。

## B型檔與T型檔之轉換

你使用本程式所產生之文件為B型檔，如果你欲將B型檔轉為T型檔，可用以下方法（此方法只可在PRODOS才可使用）：

BLOAD FILENAME

CREATE NEW FILE, TTX

BSAVE NEWFILE, A\$7000, Lnum, TTX

以上FILENAME為B型檔名，NEWFILE為T型檔名。其中num為檔案長度（可使CATALOG觀察到）。

同期出版之程式磁碟收錄有本文程式，方便讀者不用鍵入。

## 簡易使用多功能文字處理器

## 列表 1

```

69_10 REM *****
3E_20 REM * CAWRITER *
EF_30 REM * COPYRIGHT(C)1989 *
95_40 REM * BY COMPUTING AGE *
6D_50 REM *****
2F_80 HOME : PRINT CHR$(21)
66_90 REM SET HIMEM
DA_100 PRODOS = PEEK(48896) = 76: IF
NOT PRODOS THEN HIMEM = 24832: G
OTO 170
97_110 REM FOR PRODOS
38_120 POKE 768,32: POKE 769,248: POKE
770,190
EA_130 POKE 771,169: POKE 772,53: POKE
773,32
7E_140 POKE 774,245: POKE 775,190: POKE
776,96
EA_150 CALL 768
CC_160 REM INITIALIZATION
FE_170 LM$ = "1.0": RM$ = "1.0": TM$ = "1.
0": BM$ = "1.0"
2D_180 LM = 8: RM = 66: TM = 6: BM = 60
AB_190 POKE 30,0: POKE 233,0: REM NEWF
& PRNTF
C7_200 D$ = CHR$(4): B$ = CHR$(7): E$
= CHR$(27): R$ = CHR$(13): IF
NOT PRODOS THEN D$ = CHR$(13)
+ CHR$(4)
A1_210 M1$ = "MARGIN VALUE EXCEEDS MAXIM
UM"
46_220 M2$ = "MARGIN VALUE IS LESS THAN
MINIMUM"
93_230 M3$ = "CHAR CANNOT BE USED IN THI
S INPUT"
37_240 FL$ = "WP.40.O"
CB_250 FADDR = 26124: REM FILENAME ($6
60C)
EA_260 ST = 6: DR = 1: REM DEFAULT SLOT
AND DRIVE
2E_270 PRINT D$ "PR#0"
BC_280 :
29_290 REM LOAD WP OBJECT FILE
AD_300 :
C4_310 LK = 1: ONERR GOTO 3130
92_320 PRINT D$ "BLOAD CW.BIN"
67_330 POKE 216,0: REM RESET ERROR FLA
G
B5_340 :
2A_350 REM INITIALIZE & READ MENU DA
TA
B9_360 :
A8_370 READ MITEMS: DIM MENU$(9): FOR J
= 0 TO MITEMS: READ MENU$(J): N
EXT
C5_380 DIM X$(1): X$(0) = " ": X$(1) =
"-->"
BF_390 :
4E_400 REM MAIN MENU
B0_410 :
D6_420 TEXT : HOME : GOSUB 3040: POKE 2
16,0: ONERR GOTO 3130
2F_430 PX = 38: SX = 4: SE = SE + (SE = 0)
: MX = MITEMS: GOSUB 2960: IF Z =
20 THEN PRINT B$: GOTO 420
79_440 ON SE GOTO 480,560,670,890,940,9
90,1480,2750,1740
B8_450 :
EE_460 REM START NEW DOCUMENT
BC_470 :
BA_480 IF PEEK(30) = 2 THEN GOSUB 26
60: IF ESCF = 1 THEN 420
20_490 GOSUB 1830: IF ESCF = 1 THEN 420
EE_500 POKE 30,0
BD_510 CALL 26112: REM ENTRY ($6600)
16_520 GOTO 420
B5_530 :
96_540 REM LOAD NEW DOCUMENT
B9_550 :
B7_560 IF PEEK(30) = 2 THEN GOSUB 26
60: IF ESCF = 1 THEN 420
1D_570 GOSUB 1830: IF ESCF = 1 THEN 420
5C_580 HTAB 1: VTAB 20: PRINT "LOADING
"FL$
57_590 LK = 3: ONERR GOTO 3130
65_600 PRINT D$ "BLOAD "FL$, "S"ST", "D"DR
FOKE 216,0
A7_620 POKE 30,1: REM SET NEWF FOR LOA
DED FILE
98_630 GOTO 510
B8_640 :
68_650 REM SAVE CURRENT DOCUMENT
BC_660 :
21_670 HOME : IF PEEK(30) < > 2 THEN
VTAB 5: PRINT "THERE IS NO CUR
RENT DOCUMENT": VTAB 10: PRINT "
PRESS RETURN FOR MAIN MENU: ";
GET A$: GOTO 420
6B_680 EF = PEEK(252) + 256 * PEEK(2
53): REM EFL($FC) & EFH($FD)
4A_690 LN = EF - 28672
25_700 ONERR GOTO 800
0D_710 PRINT D$ "VERIFY "FL$, "S"ST", "D"DR
A4_720 HOME : VTAB 5: PRINT "FILE: "FL
$" : ALREADY EXISTS"
F4_730 VTAB 13: PRINT "PRESS 'Y' TO REP
LACE EXISTING FILE": PRINT : PRI
NT "PRESS 'N' TO RENAME FILE": V
TAB 10: PRINT "DO YOU WANT TO RE
PLACE": PRINT "THE EXISTING FILE
? (Y/N) ":
DB_740 GET A$
FD_750 IF A$ = "N" OR A$ = "n" THEN PO
KE 216,0: GOTO 840
E7_760 IF A$ < > "Y" AND A$ < > "y" T
HEN GOTO 740
E0_770 HTAB 1: VTAB 20: PRINT "DELETING
"FL$
17_780 LK = 2: ONERR GOTO 3130
BD_790 PRINT D$ "DELETE "FL$, "S"ST", "D"DR
40_800 HTAB 1: VTAB 21: PRINT "SAVING "
FL$
0A_810 LK = 2: ONERR GOTO 3130
2D_820 PRINT D$ "SAVE "FL$, "A$7000,L"LN
", "S"ST", "D"DR
8E_830 POKE 216,0: GOTO 420
1A_840 GOSUB 1830: IF ESCF = 1 THEN 420
25_850 GOTO 670
BE_860 :
61_870 REM RENAME CURRENT DOCUMENT
C2_880 :
24_890 GOSUB 1830: IF ESCF = 1 THEN 420
95_900 GOTO 510
B5_910 :
73_920 REM CONTINUE WITH CURRENT DOCU
MENT
B9_930 :
3E_940 IF PEEK(30) < > 2 THEN 670
9F_950 GOTO 510
BF_960 :
57_970 REM PRINTER ROUTINE
C3_980 :
48_990 IF PEEK(30) < > 2 THEN 670
AF_1000 HOME : VTAB 2: PRINT "MARGIN VA
LUES ARE AS FOLLOWS: "; PRINT :
PRINT "LM= "LM$: RM= "RM$: TM
= "TM$: BM= "BM$
44_1010 VTAB 10: PRINT "DO YOU WANT TO
CHANGE MARGINS (Y/N)? ";
53_1020 GET A$
EB_1030 IF A$ = "Y" OR A$ = "y" THEN 10
60
11_1040 IF A$ < > "N" AND A$ < > "n"
THEN 1020
80_1050 GOTO 1370
32_1060 M$ = "LM": MA$ = "7.0": MI$ = "0.5
"
CF_1070 GOSUB 2330: IF ESCF = 1 THEN 42
0
CF_1080 N = VAL(N$)
96_1090 IF N > 7 THEN MSG$ = M1$: GOSUB
2250: GOTO 1060
BC_1100 IF N < 5 THEN MSG$ = M2$: GOSUB
B 2250: GOTO 1060
28_1110 LM = N * 10 - 2
0C_1120 LM$ = N$
2E_1130 M$ = "RM": MA$ = "7.0": MI$ = "0.5
"
C5_1140 GOSUB 2330: IF ESCF = 1 THEN 42
0
C5_1150 N = VAL(N$)
EB_1160 IF N > 7 THEN MSG$ = M1$: GOSUB
2250: GOTO 1130
97_1170 IF N < 5 THEN MSG$ = M2$: GOSUB
B 2250: GOTO 1130
3B_1180 RM = 80 - (N * 10 - 4) - LM
82_1190 IF RM < 0 THEN MSG$ = "LEFT
MARGIN EXCEEDS RIGHT MARGIN": G
OSUB 2250: RM = 66: GOTO 990
66_1200 RM$ = N$
CB_1210 M$ = "TM": MA$ = "8.0": MI$ = "0.2
"
BF_1220 GOSUB 2330: IF ESCF = 1 THEN 42
0
BF_1230 N = VAL(N$)
86_1240 IF N > 8 THEN MSG$ = M1$: GOSUB
2250: GOTO 1210
CA_1250 IF N < 2 THEN MSG$ = M2$: GOSUB
B 2250: GOTO 1210
73_1260 TM = INT(6 * N + .5)
A2_1270 TM$ = N$
D5_1280 M$ = "BM": MA$ = "8.0": MI$ = "0.2
"
DB_1290 GOSUB 2330: IF ESCF = 1 THEN 42
0
B5_1300 N = VAL(N$)
3E_1310 IF N > 8 THEN MSG$ = M1$: GOSUB
2250: GOTO 1280
44_1320 IF N < 2 THEN MSG$ = M2$: GOSUB
B 2250: GOTO 1280
5C_1330 BM = 66 - INT(6 * N + .5)
2F_1340 IF TM > = BM THEN MSG$ = "TOP
MARGIN EXCEEDS BOTTOM MARGIN":
GOSUB 2250: GOTO 1210
7B_1350 BM$ = N$
FC_1360 GOTO 990
27_1370 POKE 26, TM: POKE 27, BM: POKE 28
, LM: POKE 29, RM
03_1380 HOME : VTAB 2: PRINT "BE SURE Y
OUR PRINTER IS READY": VTAB 10:
PRINT "PRESS RETURN TO CONTINU
E: "; GET A$
D5_1390 HOME : VTAB 15: PRINT "PRESS ES
CAPE TO CANCEL PRINTING."
37_1400 VTAB 10: PRINT "PRESS SPACE BAR
TO CONTINUE: "
7A_1410 PRINT D$ "PR#1"
88_1420 PRINT CHR$(9) "80N": POKE 233,
1: CALL 26112: POKE 233,0
02_1430 PRINT D$ "PR#0"
E3_1440 GOTO 420
23_1450 :
34_1460 REM HELP SCREEN
2B_1470 :
80_1480 :
CD_1490 :
TEXT : HOME
NORMAL : PRINT "
LP SCREEN: REM 13 SPACES
PRINT : PRINT
PRINT "<ARROWS> - MOVE CURSOR"
PRINT
PRINT "<ESCAPE> - RETURN TO MAI
N MENU"
PRINT
PRINT "<DELETE> - DELETE CHAR L
EFT OF CURSOR"
PRINT
PRINT "<CTRL>-D - DELETE CHAR U
NDER CURSOR"
PRINT
PRINT "<CTRL>-E - CHANGE INSERT
/REPLACE CURSOR"
PRINT
PRINT "<CTRL>-Y - CLEAR FROM CU
RSOR TO EOL"
PRINT
PRINT "<CTRL>-Z - SHOW CR'S AS
INV ASTERISK"
PRINT
PRINT " <TAB> - MOVE CURSOR T
O NEXT TAB POS"
PRINT
PRINT "<CTRL>-F - MOVE TO FIRST
LINE"
PRINT
PRINT "<CTRL>-C - MOVE TO CENTE
R LINE"
PRINT
PRINT "<CTRL>-L - MOVE TO LAST
LINE":
HTAB 1: VTAB 24: PRINT "PRESS R
ETURN TO CONTINUE: "; GET A$:
GOTO 420
19_1710 :
70_1720 REM QUIT
21_1730 :
4E_1740 HOME : VTAB 10: PRINT "DO YOU R
EALLY WANT TO QUIT (Y/N)? ";
GET A$
IF A$ = "Y" OR A$ = "y" THEN 17
90
1B_1770 IF A$ = "N" OR A$ = "n" THEN 42
0
9A_1780 GOTO 1750
12_1790 HOME : END
17_1800 :
3D_1810 REM FILENAME INPUT ROUTINE
1F_1820 :
AC_1830 HOME : N$ = "": ESCF = 0
B5_1840 VTAB 2: PRINT "ENTER FILENAME F
OR DOCUMENT": PRINT : PRINT
PRINT "PRESS '?' TO CATALOG DIS
K": PRINT
PRINT "ESCAPE ON 1ST CHAR RETUR
NS TO MAIN MENU": PRINT
PRINT "ESCAPE ON ANY OTHER CHAR
ACTER": PRINT "CANCELS INPUT A
ND STARTS OVER": PRINT
PRINT "RETURN ACCEPTS INPUT"
HTAB 1: VTAB 15: PRINT "FILENAM
E: ";
5E_1900 GET C$
39_1910 IF C$ = E$ THEN ESCF = 1: RETUR
N
FC_1920 IF C$ = "?" THEN PRINT D$ LEFT

```

## 簡易使用多功能文字處理器

```

$ ("CATALOG", 7 - 4 * PRODOS), S
"ST", D:DR: HTAB 1: VTAB 24: PRI
NT "PRESS RETURN TO CONTINUE: "
: GET AS: GOTO 1830
5B_1930 AN = ASC (C$)
5B_1940 IF AN > 96 AND AN < 123 THEN AN
= AN - 32
16_1950 IF AN < 65 OR AN > 90 THEN MSG$
= "FIRST POSITION MUST BE A LE
TTER": GOSUB 2250: GOTO 1830
BD_1960 PRINT CHR$ (AN)
03_1970 N$ = CHR$ (AN)
53_1980 FOR K = 1 TO 15
25_1990 HTAB 1: VTAB 18: CALL - 958
CB_2000 VTAB 15: HTAB (11 + K)
51_2010 GET C$
AE_2020 IF C$ = E$ THEN K = 15: NEXT :
GOTO 1830
13_2030 IF C$ = CHR$ (8) AND K = 1 THE
N K = 15: NEXT: GOTO 1830
DB_2040 IF C$ = CHR$ (8) THEN K = K -
1: HTAB (11 + K): PRINT "": N$
= LEFT$ (N$, K): GOTO 2000
9E_2050 IF C$ = R$ THEN LC = K: K = 15:
GOTO 2110
56_2060 AN = ASC (C$)
53_2070 IF AN > 96 AND AN < 123 THEN AN
= AN - 32
29_2080 IF (AN < 65 OR AN > 90) AND (AN
< 48 OR AN > 57) AND AN < 4
S THEN MSG$ = "CHARACTER CANNOT
BE USED IN FILENAME": GOSUB 22
50: GOTO 1990
B8_2090 PRINT CHR$ (AN)
F6_2100 N$ = N$ + CHR$ (AN)
A8_2110 NEXT
1B_2120 IF C$ < > R$ THEN MSG$ = "FILE
NAME TOO LONG, LIMIT - 15 CHARA
CTERS": GOSUB 2250: GOTO 1830
90_2130 FL$ = N$
31_2140 FOR I = 0 TO 15
EK_2150 POKE FADDR + I, 0
BC_2160 NEXT
BA_2170 FOR K = 1 TO LEN (N$)
71_2180 POKE FADDR - 1 + K, ASC ( MID$
(N$, K, 1)) + 128
C8_2190 NEXT
86_2200 POKE FADDR + LC, 0
DA_2210 RETURN
14_2220 :
72_2230 REM ERROR MESSAGES
1C_2240 :
A2_2250 PRINT B$
D7_2260 HTAB 1: VTAB 18
A1_2270 PRINT MSG$: PRINT : PRINT
B8_2280 PRINT "PRESS RETURN AND TRY AGA
IN: ": POKE - 16368, 0: GET AA
$
FA_2290 RETURN
0E_2300 :
01_2310 REM PRINTER MARGIN ROUTINE
16_2320 :
A3_2330 HOME : N$ = "": ESCF = 0
83_2340 VTAB 2: PRINT "ENTER VALUE FOR
"MS: PRINT "MAXIMUM "MS" - MIN
IMUM "MS: PRINT
C1_2350 PRINT "ESCAPE ON 1ST CHAR RETUR
NS TO MAIN MENU": PRINT
A0_2360 PRINT "ESCAPE ON ANY OTHER CHAR
ACTER": PRINT "CANCELS INPUT A
ND STARTS OVER": PRINT
18_2370 PRINT "RETURN ACCEPTS INPUT"
4E_2380 PRINT : PRINT "RETURN ON 1ST CH
AR ACCEPTS DEFAULT (1,0)"
5B_2390 HTAB 1: VTAB 15: PRINT M$: : 1.
0"
46_2400 HTAB 5: VTAB 15
59_2410 GET C$

```

```

*****
* CW.BIN *
* A$6600 .L$FFE *
*****

```

列表 2

```

6600- D8 4C 1C 66 00 00 C6 C9 $E2F1
6608- CC C5 BA A0 C6 C9 CC C5 $R90R
6610- BA A0 C5 A0 A0 A0 A0 A0 $44CA
6618- A0 C3 CF CC A5 E9 F0 03 $709E
6620- 4C 8E 6E 20 58 FC 20 CC $A177
6628- 6A 20 58 FC 20 36 6A A5 $4AA7
6630- 1E D0 11 20 C3 6B A0 02 $1D65
6638- 84 1E 88 8C CF 6F 8C CE $89C3
6640- 6F 4C 61 66 C9 02 F0 24 $C2DC
6648- A9 02 85 1E 20 43 6B 20 $D652
6650- D0 6B 8C CA 6F C8 8C CE $E0BA
6658- 6F A5 19 8D CF 6F 20 A9 $C680
6660- 6C A0 00 8C C8 6F 8C CA $21CE
6668- 6F 4C AF 66 20 A9 6C 4C $E261
6670- AF 66 20 A6 6C 20 D0 6C $592A
6678- A9 00 8D C9 6F 8D CB 6F $FE23
6680- 20 8A 6A A0 0E D9 9B 6F $1116
6688- F0 0D 88 10 F8 C9 A0 B0 $35FC
6690- 03 4C 23 67 4C A9 69 B8 $01D8
6698- 0A A8 B9 AA 6F 85 FE B9 $4C67

```

```

34_2420 IF C$ = E$ THEN ESCF = 1: RETUR
N
CC_2430 IF C$ = R$ THEN N$ = "1.0": RET
URN
56_2440 AN = ASC (C$)
18_2450 IF AN < 48 OR AN > 57 THEN MSG$
= "MSG$: GOSUB 2250: GOTO 2330
D1_2460 PRINT C$: CALL - 868
F7_2470 N$ = C$
B3_2480 FOR K = 1 TO 3
1C_2490 HTAB 1: VTAB 18: CALL - 958
A2_2500 VTAB 15: HTAB (5 + K)
5B_2510 GET C$
39_2520 IF C$ = E$ THEN K = 3: NEXT : G
OTO 2330
21_2530 IF C$ = CHR$ (8) AND K = 1 THE
N K = 3: NEXT: GOTO 2330
76_2540 IF C$ = CHR$ (8) THEN K = K -
1: HTAB (5 + K): PRINT "": N$
= LEFT$ (N$, K): GOTO 2500
BC_2550 IF C$ = R$ THEN K = 3: GOTO 260
0
60_2560 AN = ASC (C$)
49_2570 IF (AN < 48 OR AN > 57) AND AN
< 46 THEN MSG$ = "MSG$: GOSUB
2250: GOTO 2490
B6_2580 PRINT C$
13_2590 N$ = N$ + C$
AE_2600 NEXT
8A_2610 IF C$ < > R$ THEN MSG$ = "INPU
T TOO LONG, LIMIT - 3 CHARACTER
S": GOSUB 2250: GOTO 2330
E6_2620 RETURN
20_2630 :
21_2640 REM ERASE CURRENT DOCUMENT?
28_2650 :
76_2660 HOME : ESCF = 0: VTAB 8: PRINT "
YOU ARE ABOUT TO ERASE": PRINT
"THE CURRENT DOCUMENT."
8D_2670 VTAB 12: PRINT "DO YOU REALLY W
ANT TO DO THIS? (Y/N) ":
78_2680 GET AS
6C_2690 IF AS = "N" OR AS = "n" THEN ES
CF = 1: RETURN
F2_2700 IF AS < > "Y" AND AS < > "y"
THEN 2680
E4_2710 RETURN
1E_2720 :
35_2730 REM SELECT SLOT AND DRIVE
26_2740 :
05_2750 HOME : VTAB 1: PRINT "WHICH SLO
T DO YOU WANT TO USE? (2-7) ":
72_2760 GET AS
9A_2770 IF AS = "2" AND AS < > CHR
$ (54 + PRODOS) THEN PRINT AS:
ST = VAL (AS): GOTO 2790
A0_2780 GOTO 2760
65_2790 VTAB 5: PRINT "WHICH DISK DRIVE
": PRINT "DO YOU WANT TO USE? (
1-2) ":
5C_2800 GET AS
A5_2810 IF AS = "1" OR AS = "2" THEN P
RINT AS: DR = VAL (AS): GOTO 28
30
74_2820 GOTO 2800
AF_2830 POKE 216, 0: ONERR GOTO 2870: I
F PRODOS THEN PRINT D$ "PREFIX,
S": ST, "D": DR:
0D_2840 IF PRODOS THEN GOTO 420
C8_2850 PRINT D$ "VERIFY JUNK, S": ST, "D"
: DR:
F4_2860 GOTO 420
50_2870 POKE 216, 0: EN = PEEK (222): EL
= PEEK (218) + 256 * PEEK (21
9): IF EL = 2850 AND EN = 6 THE
N 420
37_2880 VTAB 23: PRINT "DISK ERROR": PR
INT "PRESS RETURN TO CONTINUE "

```

```

: POKE - 16368, 0: GET AAS: GO
TO 420
3C_2890 :
F2_2900 REM DATA FOR MAIN MENU
1E_2910 :
2C_2920 DATA 9, MAIN MENU, START NEW DOC
UMENT, LOAD DOCUMENT, SAVE DOCUME
NT, RENAME DOCUMENT, CONTINUE WIT
H CURRENT DOCUMENT, PRINT DOCUME
NT, HELP, SET SLOT/DRIVE, QUIT
26_2930 :
B8_2940 REM MENU HANDLER
2E_2950 :
7C_2960 SL = SE
30_2970 N = SL: OS = SL: GOSUB 3000: Z = 0
: VTAB 24: HTAB EX: CALL - 868
: POKE - 16368, 0
94_2980 VTAB 24: HTAB EX: PRINT SL: : WA
IT - 16384, 128: Z = PEEK (- 1
8384) - 128: IF Z > 49 AND Z
< 80: MX = 48 THEN SL = Z - 48:
N = OS: GOSUB 3000: GOTO 2970
F6_2990 Z = (Z = 21 OR Z = 10) - (Z = 8
OR Z = 11) + 10 * (Z = 13) + 20
* (Z = 27): ON NOT Z GOTO 298
0: SL = SL + 2 * (Z < 10): SL = S
L - MX * (SL > MX) + MX * (SL <
1): N = OS: GOSUB 3000: ON Z <
10 GOTO 2970: SE = SL: POKE - 1
6368, 0: RETURN
AC_3000 VTAB 3 + 2 * N: HTAB SX: PRINT
X$ (SL = OS): RETURN
0D_3010 :
F3_3020 REM PRINT A MENU
15_3030 :
15_3040 HOME : TL$ = MENU$(0): VTAB 1: P
RINT "CAWRITER": VTAB 2: FOR I
= 1 TO 40: PRINT "-": NEXT
VTAB 3: HTAB INT ((40 - LEN (
TL$)) / 2)
8D_3060 PRINT TL$
86_3070 FOR I = 1 TO MITEMS: VTAB 3 + 2
* I: HTAB 8: PRINT I": "MENU$(
I): NEXT
A1_3080 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "USE ARR
OWS/NUMBERS & PRESS RETURN: ":
RETURN
F7_3090 :
0B_3100 REM DISK ERRORS
A6_3110 :
13_3120 HOME : VTAB 10
A0_3130 POKE 216, 0
AD_3140 :
2F_3150 IF PEEK (222) = 6 OR PEEK (22
2) = 7 THEN MSG$ = "FILE (" + F
L$ + " + " + CHR$ (13) + "IS NOT
ON THIS DISK.": ON (( PEEK (21
8) + 256 * PEEK (219) = 320) =
1) GOTO 3210, 3230
94_3160 IF PEEK (222) = 13 THEN MSG$ =
"FILE (" + FL$ + " + " + CHR$ (
13) + "IS NOT A BINARY FILE.":
GOTO 3210
8C_3170 IF PEEK (222) = 9 OR PEEK (22
2) = 17 THEN MSG$ = "DISK OR DI
RECTORY IS FULL.": GOTO 3210
14_3180 IF PEEK (222) = 10 THEN MSG$ =
"EXISTING FILE (" + FL$ + " + "
+ CHR$ (13) + "IS LOCKED.": GO
TO 3210
90_3190 PRINT "SYSTEM ERROR #": PEEK (2
22): " HAS OCCURRED"
1E_3200 PRINT "AT LINE #": PEEK (218) +
PEEK (219) * 256: MSG$ = ""
67_3210 GOSUB 2250
D9_3220 GOTO 420
A7_3230 VTAB 24: PRINT "BINARY FILE NOT
FOUND": END

```

```

6770- 66 A9 01 8D CE 6F 20 B2 $8730
6778- 6B 20 58 FC 4C 72 66 AD $0612
6780- CF 6F 4A 8D CE 6F 4C 76 $F2BC
6788- 67 AC CF 6F 88 8C CE 6F $CF34
6790- 4C 76 67 A4 24 A9 00 91 $F248
6798- EB C8 C0 28 D0 F9 20 43 $C136
67A0- 6B A5 24 D0 03 4C 27 69 $1EDB
67A8- 4C 04 69 AD CA 6F 49 80 $3D5A
67B0- 8D CA 6F 4C 72 66 20 2C $8B9A
67B8- 6D D0 03 4C 23 67 20 2E $FC2D
67C0- 6C A4 24 F0 08 20 4B 6C $233E
67C8- 20 F6 6C F0 05 20 10 6D $8202
67D0- D0 06 EE C9 6F 4C 00 68 $1BD4
67D8- 20 B8 6D A0 27 20 4C 6D $1B96
67E0- D0 03 EE C9 6F 88 C4 24 $B508
67E8- D0 F3 20 31 6D D0 03 4C $240B
67F0- 23 67 20 45 6E AD C8 6F $40A2
67F8- D0 03 CE CD 6F 20 DE 6D $1ACC
6800- A4 24 A9 0D 91 EB A9 00 $6CBA
6808- 85 24 20 9C 6B AD C9 6F $1790
6810- F0 03 4C 72 66 20 43 6B $991C
6818- 4C 04 69 20 2C 6D D0 03 $A9DE
6820- 4C 23 67 20 1B 6D D0 07 $344C
6828- A4 24 D0 1F 4C 23 67 20 $0B35
6830- 37 6D D0 09 CE CE 6F 20 $4EB0

```

## 簡易使用多功能文字處理器

3838- A6 6C 20 66 FC 20 3C 6D \$76A3  
 6840- D0 09 EE CE 6F 20 A6 6C \$26CD  
 6848- 20 1A FC AC 00 C0 C0 04 \$40B0  
 6850- F0 17 A4 24 D0 11 20 A3 \$016C  
 6858- 6B A9 27 85 24 20 0B 6D \$3107  
 6860- D0 0F C6 24 4C 5D 68 C6 \$A6D1  
 6868- 24 20 0B 6D D0 03 4C 75 \$7499  
 6870- 66 20 F6 6C F0 04 C9 0D \$23C4  
 6878- D0 10 20 88 6C 20 43 6B \$E12E

6880- A4 24 D0 03 4C 27 69 4C \$7593  
 6888- 04 69 C8 B1 EB 88 91 EB \$CF50  
 6890- C9 0D D0 03 EE CB 6F C8 \$02C8  
 6898- C0 27 D0 EE 20 88 6C 20 \$4B2A  
 68A0- 1B 6D F0 58 A0 C0 B1 EB \$9647  
 68A8- C8 C9 0D F0 08 C9 0D F0 \$369E  
 68B0- 04 C9 20 D0 F1 8C CD 6F \$56F1  
 68B8- A5 24 CD CD 6F B0 3D 20 \$EE65  
 68C0- 8E 6B 20 67 6E AD C9 6F \$9C5F  
 68C8- F0 0B A9 20 8D C9 6F 20 \$19D9

68D0- 80 6B 4C FC 68 20 77 6E \$BD4A  
 68D8- 20 80 6B AD CC 6F CD CD \$519F  
 68E0- 6F 90 19 20 A3 6B 38 A9 \$2DE9  
 68E8- 28 ED CD 6F 18 65 24 85 \$B179  
 68F0- 24 A9 00 8D CB 6F 2D 43 \$DCCE  
 68F8- 6B 4C 11 69 20 43 6B AD \$FD8E  
 6900- CB 6F D0 3F 20 16 6D F0 \$7E05  
 6908- 3A 20 C1 6D AD CB 6F D0 \$5207  
 6910- 32 20 C1 6D 20 80 6B 20 \$D3CF  
 6918- 01 6E AD C9 6F D0 08 AD \$0047

6920- CB 6F D0 1F 4C 04 69 20 \$AFDB  
 6928- 26 6D F0 17 20 16 6D F0 \$2282  
 6930- 0F 20 FB 6B 20 E0 6B 20 \$B65E  
 6938- D3 6B 20 EF 6B 20 04 6C \$EAD4  
 6940- CE CF 6F 20 56 6B 4C 72 \$1FE4  
 6948- 66 20 2C 6D D0 03 4C 23 \$7BC4  
 6950- 67 20 F6 6C D0 08 20 31 \$E6B1  
 6958- 6D F0 03 4C 23 67 AD C8 \$3B08  
 6960- 6F F0 0D 20 03 6D F0 08 \$8D00  
 6968- 20 31 6D D0 03 4C 23 67 \$65D8

6970- 20 2E 6C 20 0B 6D C9 0D \$148D  
 6978- D0 03 4C E5 69 A4 24 F0 \$0C93  
 6980- 38 20 4B 6C A5 FE F0 16 \$6FEF  
 6988- 20 F6 6C D0 06 20 45 6E \$308A  
 6990- 20 A4 6B 20 76 6C A9 0D \$5BF9  
 6998- C8 91 EB 4C 72 66 20 F6 \$66AE  
 69A0- 6C D0 16 AD C8 6F F0 03 \$C00E  
 69A8- 4C 60 6A 20 41 6D D0 1C \$CAF3  
 69B0- 20 76 6C 20 80 6B 4C 72 \$2D22  
 69B8- 66 20 10 6D F0 08 AD C8 \$B319

69C0- 6F F0 03 4C E5 69 20 76 \$2AE1  
 69C8- 6C 4C 75 66 91 EB 20 97 \$E814  
 69D0- 6D 20 45 6E 20 DE 6D 20 \$F4B1  
 69D8- 9C 6B AD CD 6F 85 24 20 \$BAC8  
 69E0- 43 6B 4C 04 69 20 43 6B \$D8BB  
 69E8- 20 00 6D D0 09 20 37 6E \$2B4F  
 69F0- 20 76 6C 4C 72 66 20 97 \$039A  
 69F8- 6D 20 45 6E 38 A9 27 ED \$3246  
 6A00- CD 6F 85 FE E6 FE 25 2D \$701C  
 6A08- B0 3F 20 41 6D D0 19 20 \$E42D

6A10- B8 6D 20 DE 6D A4 24 20 \$ABD1  
 6A18- 83 6C 20 AA 6B 20 43 6B \$25FC  
 6A20- AD C9 6F D0 1E 4C 04 69 \$B7CE  
 6A28- 20 DE 6D 38 A5 24 E5 FE \$3F31  
 6A30- 85 24 20 9C 6B 20 37 6E \$8349  
 6A38- 20 76 6C 4C 43 6B AD C9 \$4089  
 6A40- 6F F0 03 4C 43 69 4C \$9A3C  
 6A48- 69 20 DE 6D 20 37 6E 20 \$EE8E  
 6A50- 76 6C 20 F6 43 6B AD C9 6F \$377A  
 6A58- D0 E9 20 9C 6B 4C 04 69 \$9859

6A60- 20 0B 6D D0 14 20 41 6D \$B038  
 6A68- D0 09 20 76 8C 20 80 6B \$2ACC  
 6A70- 4C 72 66 20 43 6B 4C F6 \$F76A  
 6A78- 69 20 43 6B 20 41 6D F0 \$7672  
 6A80- 03 4C F6 69 20 AA 6B 4C \$E633  
 6A88- E5 69 A4 ED 8C D3 6F A4 \$702A  
 6A90- 24 B1 28 48 85 EE AC D3 \$08B9  
 6A98- 6F 98 24 21 28 68 48 \$75E7  
 6AA0- 6E FE D0 17 A5 FF E6 FF \$E2DA  
 6AA8- 45 FF 29 40 F0 0D A4 24 \$B4B1

6AB0- B1 28 A4 EE 85 EE 98 A4 \$D2AF  
 6AB8- 24 91 28 68 2C C0 C0 10 \$7301  
 6AC0- DE A4 24 91 28 AD 00 C0 \$1AEB  
 6AC8- 8D 10 C0 60 A9 04 A2 66 \$B34C

6AD0- 20 18 6B A9 D7 A2 6F 20 \$5764  
 6AD8- 18 6B A9 01 20 5B FB A0 \$CF26  
 6AE0- 00 A9 AD 91 28 C8 C0 05 \$7E7F  
 6AE8- D0 F9 A9 BA 91 28 C8 A2 \$1D8D  
 6AF0- 00 A9 AD 91 28 C8 E8 E0 \$2DFE  
 6AF8- 04 D0 F6 C0 28 D0 EB A0 \$9353

6B00- 00 A9 16 20 5B FB A9 AD \$EE2A  
 6B08- 91 28 C8 C0 28 D0 F9 A9 \$4162  
 6B10- 02 85 22 A9 16 85 23 60 \$D84F  
 6B18- 85 FE 86 FF A0 00 B1 FE \$56B2  
 6B20- 85 24 C8 B1 FE 20 5B FB \$C687  
 6B28- C8 B1 FE F0 05 20 ED FD \$9F1D  
 6B30- D0 F6 20 9C FC 60 A9 00 \$EB19  
 6B38- 85 EB A9 70 85 EC A9 01 \$3B28  
 6B40- 85 19 60 20 69 6B A5 EB \$9A31  
 6B48- 8D D5 6F A5 EC 8D 6B 6F \$4AFC

6B50- A5 19 8D D2 6F 60 20 74 \$08D0  
 6B58- 6B AD D5 6F 85 EB AD D6 \$9AF7  
 6B60- 6F 85 EC AD D2 6F 85 19 \$3234  
 6B68- 60 A5 24 8D D0 6F A5 25 \$D0E8  
 6B70- 8D D1 6F 60 AD D0 6F 85 \$28C8  
 6B78- 24 AD D1 6F 20 5B FB 60 \$CC5A  
 6B80- 18 A5 EB 69 28 90 02 E6 \$8CE0  
 6B88- EC 85 EB E6 19 60 38 A5 \$F70F  
 6B90- EB E9 28 B0 02 C6 EC 85 \$B121  
 6B98- EC C6 19 60 20 66 FC 20 \$E45D

6BA0- 80 6B 60 20 1A FC 20 8E \$6273  
 6BA8- 6B 60 A9 00 85 24 20 9C \$E7FE  
 6BB0- 6B 60 20 36 6B A5 19 CD \$E352  
 6BB8- CE 6F F0 06 20 80 6B 4C \$7415  
 6BC0- B5 6B 60 A9 00 A0 28 91 \$C70F  
 6BC8- EB 88 10 FB EE CF 6F 60 \$BA35  
 6BD0- 20 36 6B A0 00 B1 EB F0 \$BB28  
 6BD8- 06 20 80 6B 4C D5 6B 60 \$AF2A  
 6BE0- 20 80 6B A5 EB 85 3C A5 \$56AC  
 6BE8- EC 85 3D 60 20 D0 6B 20 \$9E86

6BF0- 80 6B A5 EB 85 3E A5 EC \$8ECC  
 6BF8- 85 3F 60 A5 EB 85 42 A5 \$70F7  
 6C00- EC 85 43 60 A0 00 20 2C \$68B6  
 6C08- FE 60 A0 00 B1 3E 91 42 \$9750  
 6C10- A5 3C 3E 3E A5 3D E5 3F \$2BF6  
 6C18- B0 13 A5 42 D0 02 C6 43 \$0C8B  
 6C20- C6 42 A5 3E D0 02 C6 3F \$C1F4  
 6C28- C6 3E 4C 0C 6C 60 20 26 \$F01A  
 6C30- 6D D0 20 80 6B 20 C3 \$9EEC  
 6C38- 6B 20 8E 6B 20 3C 6D D0 \$EFD9

6C40- 09 EE CE 6F 20 A6 6C 20 \$5141  
 6C48- 1A FC 60 A9 00 85 FE 20 \$A785  
 6C50- 05 6D F0 07 C9 D0 D0 1D \$3390  
 6C58- 4C 70 6C A4 24 88 B1 EB \$BC3E  
 6C60- D0 0A 20 83 6C 00 00 F0 \$CD1E  
 6C68- 0C 4C 5D 6C C9 D0 05 \$3FD4  
 6C70- E6 FE 20 83 6C 60 AD 00 \$A94B  
 6C78- C0 A4 24 91 EB 09 80 20 \$12E6  
 6C80- ED FD 60 A9 20 91 EB 60 \$2E76  
 6C88- A9 00 91 EB 60 B1 EB F0 \$0992

6C90- 0E C9 0D D0 0C AD CA 6F \$7E64  
 6C98- F0 05 A9 2A 4C A3 6C A9 \$1F97  
 6CA0- 20 09 80 91 28 60 20 43 \$BCE0  
 6CA8- 6B 20 B2 6B A9 02 20 5B \$C0B7  
 6CB0- FB A0 27 20 8D 6C 88 10 \$0EDE  
 6CB8- FA A5 19 CD CF 6F F0 0C \$8FD7  
 6CC0- A5 25 C9 15 F0 06 20 9C \$9750  
 6CC8- 6B 4C B1 6C 20 56 6B 60 \$5FB0  
 6CD0- 20 69 6B A9 05 A2 6F 20 \$AC32  
 6CD8- 18 6B A9 05 85 24 A9 00 \$E26C

6CE0- A6 19 20 24 ED A9 11 85 \$0878  
 6CE8- 24 A9 00 AE D0 6F E8 20 \$5E4E  
 6CF0- 24 ED 20 74 6B 60 A4 24 \$D4A9  
 6CF8- C0 27 60 A0 00 B1 EB 60 \$3329  
 6D00- A0 27 B1 EB 60 A4 24 88 \$D51E  
 6D08- B1 EB 60 A4 24 B1 EB 60 \$E4C3  
 6D10- A4 24 C8 B1 EB 60 A0 28 \$1690  
 6D18- B1 EB 60 A5 19 C9 01 60 \$0D76  
 6D20- A5 19 CD CE 6F 60 A5 19 \$26DF  
 6D28- CD CF 6F 6F 60 A5 19 C9 F1 \$043A

6D30- 60 AD CF 6F C9 F1 60 A5 \$67AB  
 6D38- 25 C9 02 60 A5 25 C9 15 \$41D0  
 6D40- 60 AD 00 C0 C9 20 60 B1 \$CD69  
 6D48- EB C9 20 60 B1 EB C9 0D \$FF97  
 6D50- 60 20 77 6E 20 80 6B A0 \$8BD4  
 6D58- 00 A2 00 B1 EB C9 20 F0 \$A2A6  
 6D60- 11 C9 0D F0 0D C8 B1 EB \$E8D5

6D68- F0 08 C9 0D F0 04 C9 20 \$11B9  
 6D70- D0 F3 C8 8C CD 6F 38 CC \$1B96  
 6D78- CC 6F F0 17 E8 88 90 E5 \$EE2A

6D80- E0 01 D0 05 EE CB 6F D0 \$D996  
 6D88- 0A 88 20 47 6D D0 FA C8 \$B826  
 6D90- 8C CD 6F 20 8E 6B 60 A2 \$9E43  
 6D98- 00 20 00 6D C9 0D D0 03 \$85CD  
 6DA0- EE C9 6F C0 00 F0 0B 88 \$BDF7  
 6DA8- E8 20 47 6D D0 F5 8E CD \$DA5A  
 6DB0- 6F 60 A9 01 8D CD 6F 60 \$5438  
 6DB8- 38 A9 28 E5 24 8D CD 6F \$A082  
 6DC0- 60 38 A9 28 85 FB ED CC \$E1D2  
 6DC8- 6F 85 FA AE CD 6F A4 FB \$8EC7

6DD0- B1 EB A4 FA 91 EB E6 FA \$47A1  
 6DD8- E6 FB CA D0 F1 60 38 A8 \$D845  
 6DE0- 28 85 FB ED CD 6F 85 FA \$2FB8  
 6DE8- A4 FA B1 EB C8 91 EB 88 \$793D  
 6DF0- 91 EB E6 FB A4 FA 20 88 \$7691  
 6DF8- 6C C8 8E 10 FA 20 88 \$1898  
 6E00- 60 AC CD 6F 84 FB A0 00 \$001F  
 6E08- 84 FA A4 FB B1 EB D0 03 \$89C0  
 6E10- EE C9 6F A4 FB B1 EB A4 \$1D09  
 6E18- FA 91 EB C9 0D D0 03 EE \$7459

6E20- CB 6F E6 FA E6 FB A4 FB \$CAE8  
 6E28- C0 28 D0 E7 A4 FA 20 88 \$FB16  
 6E30- 6C C8 C0 28 D0 F8 60 A0 \$6D6A  
 6E38- 27 88 B1 EB C8 91 EB 88 \$E1A6  
 6E40- C4 24 D0 F5 60 20 43 6B \$8638  
 6E48- 20 E0 6B 20 EC 6B 20 80 \$E274  
 6E50- 6B 20 FB 6B 20 0A 6C 20 \$41EE  
 6E58- 56 6B 20 80 6B 20 85 6E \$14AE  
 6E60- EE CF 6F 20 56 6B 60 A0 \$0D73  
 6E68- 00 20 4C 6D D0 03 EE C9 \$45D4

6E70- 6F C8 C0 28 D0 F3 60 A0 \$4FCA  
 6E78- 28 A2 FF 88 EB B1 EB F0 \$BC7D  
 6E80- FA 8E CC 6F 60 A0 27 20 \$81A2  
 6E88- 88 6C 88 10 FA 60 20 36 \$7ED7  
 6E90- 6B A9 00 8D CB 6F 20 47 \$0368  
 6E98- 6F AD CB 6F F0 03 4C 4B \$896F  
 6EA0- 6F 20 90 6F A0 00 8C C9 \$0A75  
 6EA8- 6F 84 F9 88 AD 10 C0 AD \$5024  
 6EB0- 00 C0 10 07 C9 9B D0 03 \$B1AC  
 6EB8- 4C 46 6F AD 10 C0 A2 00 \$C6C0

6EC0- E8 C8 C0 28 D0 0B B1 EB \$6EB7  
 6EC8- F0 7C 20 80 6B C6 19 A0 \$D932  
 6ED0- 00 B1 EB F0 EC E6 F9 A5 \$920B  
 6ED8- F9 C5 1D D0 03 EE C9 6F \$7F13  
 6EE0- B1 EB 8E C9 D0 F0 A4 C9 20 \$474D  
 6EE8- D0 D6 8E CD 6F AD C9 6F \$4EF1  
 6EF0- F0 1D 8C D4 6F A9 0D 20 \$3F65  
 6EF8- 4C 6F AD CB 6F D0 4C 20 \$3E49  
 6F00- 90 6F A0 00 8C C9 6F AC \$C983  
 6F08- CD 6F 84 F9 AC D4 6F A2 \$B4CB

6F10- 00 C8 38 98 ED CD 6F A8 \$02E9  
 6F18- 88 E8 C8 B1 EB 8C D4 6F \$C3E5  
 6F20- C9 0D D0 12 20 4C 6F AD \$B88A  
 6F28- CB 6F D0 1F 20 90 6F A0 \$4612  
 6F30- 00 84 F9 4C 3B 6F 09 80 \$2EAE  
 6F38- 20 ED FD AC D4 6F EC CD \$E30E  
 6F40- 6F D0 D6 4C AF 6E A9 8C \$C206  
 6F48- 20 ED FD 60 09 80 20 ED \$9EB8  
 6F50- FD E6 19 A5 19 C5 1B D0 \$F5AB  
 6F58- 0C A9 0C 20 ED FD A9 00 \$2169

6F60- 85 19 20 74 6F 60 A9 8D \$7E76  
 6F68- 20 ED FD E6 19 A5 19 C5 \$7F82  
 6F70- 1A 90 F3 60 A9 1E 85 24 \$61DC  
 6F78- A9 09 20 5B FB 20 8A 6A \$E1C8  
 6F80- C9 9B D0 04 EE CB 6F 60 \$1788  
 6F88- C9 A0 D0 F1 20 66 6F 60 \$4F69  
 6F90- A9 A0 A4 1C 20 ED FD 88 \$AC9F  
 6F98- D0 FA 60 85 9E 95 88 8A \$4F80  
 6FA0- 8B 89 86 83 8C 99 9A 8D \$50DE  
 6FA8- 84 FF A7 66 BF 66 D1 66 \$0B2F

6FB0- FD 66 29 67 36 67 43 67 \$1A22  
 6FB8- 71 67 7F 67 89 67 93 67 \$6406  
 6FC0- AB 67 B6 67 1B 68 1B 68 \$1A61  
 6FC8- 00 00 00 00 00 00 01 01 \$B930  
 6FD0- 00 00 00 00 00 00 68 16 \$9BD3  
 6FD8- 00 C5 D3 C1 D0 C5 BA \$AC0C  
 6FE0- A0 CD C1 C9 CE A0 CD C5 \$4086  
 6FE8- CE D5 00 00 17 CC C9 CE \$5183  
 6FF0- C5 A0 A0 A0 17 A0 A0 C3 \$7013  
 6FF8- CF CC D5 CD CE 00 40 \$5B4B

# 勇救恐龍蛋

這是一個二十一世紀的科學探險故事，故事的主人翁TIM利用時空轉換器（TIME WARP）返回恐龍時代的峭壁上，尋找早已絕種的恐龍蛋及幼龍，把牠們送到二十一世紀。執行程式時要配合 JOYSTICK 使用，每局有三個機會（LIFE）。在週圍環境裏，會有很多危害生命的動物，所以大家要小心謹慎才行。

## 玩法

當TIM從TIME WARP走到峭壁區後，會把藏在圓石下的恐龍蛋取出，一次最多可取三隻蛋，帶回TIME WARP中，送回二十一世紀去。如果時間准許，恐龍蛋會孵化成幼龍，大家只要跳過幼龍後同時按BUTTON 0及1便可俘虜那隻幼龍。在途中如果TIM接觸到任何生物如：蛇、蜘蛛、幼龍或火焰，均會危害他的生命，解救的方法是在左下角的時間限制未跳至零前回到TIME WARP裏。取完峭壁上的所有恐龍蛋回到TIME WARP後就會跳到另一個峭壁區去。母恐龍有時會不明白TIM的好意，牠會不時用腳踐踏阿TIM，所有生物都會被牠的腳壓死，故此要特別小心。唯有起一堆火可嚇怕母恐龍，起火需要拾起一堆柴放進別一堆裏即可生火。峭壁層分十個難度，每過一個回合可獎200分。

## 過版

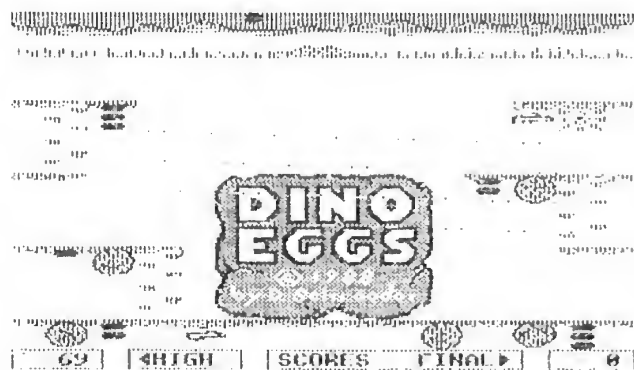
過版：進入TIME WARP後按BUTTON 1兩次即可轉版。但峭壁上如果還有恐龍蛋或幼龍，就要按它的數目來扣除積分。

## 鍵盤的工作鍵

SPACEBAR——開始執行遊戲  
ESC—停頓畫面，按SPACEBAR繼續。  
CRT-S—聲音開關  
CRT-R—重新開始遊戲及計分  
CRT-M—重新開始遊戲及設定JOYSTICK  
CRT-Q—終止遊戲

## JOYSTICK 的控制

BUTTON 0：跳  
BUTTON 1：拾取或放下蛋及柴，踢落圓石球，吃能量花及俘虜幼龍。



## 計分方式

1. 每隻恐龍蛋送到TIME WARP後可得2分
2. 捕捉幼龍：1隻—6分  
2隻—8分  
3隻—12分
3. 消滅任可一種生物得1分
4. 順利通過一層峭壁區，可得10—50分。
5. 失掉每隻蛋扣1分，而失掉幼龍每隻則扣10分

## 提示

- (1) 踢落圓石球可釋放恐龍蛋及增加幼龍孵出的機會。
- (2) 圓石跌落時可壓死任何生物。
- (3) 吃了能量花可隨意拾取多過三隻孔龍蛋。
- (4) 跳過蜘蛛線可殺掉毒蜘蛛。而蜘蛛可以釋放早已捕捉的幼龍，所以要在蜘蛛未放開幼龍前，把它消滅。

## 返回TIME WARP的方法

當TIM走到TIME WARP時，立即按BUTTON 1鍵便可。

## 程式使用

「勇救恐龍蛋」是由三個程式組成：(1)DINO.EGGS, (2)DINO.GAME, 及(3)DINO.DATA。程式必須在PRODOS系統下才可執行。由於列表太長，不方便在書上刊出，程式只收錄在磁碟之上。程式執行方法，先BOOT起PRODOS，鍵入PREFIX/CA.DISK.61/DINO，然後再RUN DINO.EGGS即可。

**我們歡迎讀者踴躍投稿，稿酬特優**

**來稿題材不限，以推廣萍果及IBM電腦應用為主**

**來稿請寄九龍中央郵局信箱71193號 任何查詢，電話3-7712007**



## 精選遊戲程式

# 狐狸呆鵝追捕戰

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟之上，列表並沒有列出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期磁碟。

筆者在以往的磁碟月刊或電腦時代上已介紹一個系列的鬥智遊戲：石頭與汽球大會戰、移珠數算 (WARI)、鬥智跳棋 (KONO) 等，大受好評，欲罷不能。今期又再推出另一個鬥智遊戲——狐狸呆鵝追捕戰。

### 新特色遊戲

這個鬥智遊戲仍具備以往這系列遊戲的優點，易於隨時改變玩者的身份，倒退下棋，更可用JOYSTICK，鍵盤及MOUSE操作。不過今期的鬥智遊戲的方式與以往有少許不同，以往的鬥智遊戲雙方都有相同的棋子及佈置，但今次一方只有一隻棋子而另一方則擁有十多隻棋子，雙方棋子的行法也不相同，這個也是這個遊戲一大特色。

首先介紹遊戲的玩法。在十字形的棋盤上，一共有十多隻黑色棋子（代表呆鵝）及一隻白色棋子（代表狐狸）。呆鵝的一方須盡量圍着狐狸，若狐狸被困至無法移動則呆鵝的一方便算勝利。但狐狸並非坐以待斃，他可將呆鵝吃去，若呆鵝全部被吃去或不能動彈則狐狸便算勝利。倘若狐狸不能完全吃去呆鵝，呆鵝亦不能困着狐狸宣佈和局 (TIE GAME)。

由於棋子數目懸殊，所以狐狸的移動較為靈活。狐狸可直、橫、斜任何方向移動一格；狐狸要吃呆鵝的時候，狐狸可利用呆鵝作跳板跳過去，並將牠吃去。吃呆鵝的時候亦可用橫、直、斜方向。但呆鵝行法有很大限制，呆鵝只能往下行及左右移動，不能斜行或上行。

### 控制方法

介紹完遊戲的目的，便介紹遊戲控制方法。你只要移動游標（閃動的箭咀）至希望的棋子上，按下BUTTON或RETURN鍵，程式顯示你可行之步法，只要游標放在移動後的地方便可。控制游標移動的方法非常簡單，可用JOYSTICK，MOUSE及PADDLE操作，如用鍵盤操作可使用以下的鍵：

- I —— 游標向上移動。
  - J —— 游標向左移動。
  - K —— 游標向右移動。
  - M —— 游標向下移動。
  - RETURN —— 選擇游標上之項目。
  - ESC —— 脫離本程式。
  - F —— 進入FILE副目錄。
  - D —— 進入DEVICE副目錄。
  - B —— 進入BEGIN副目錄。
  - O —— 倒退一步。
  - SPACE —— 使游標停止移動。
- 移動游標至FILE、DEVICE及BEGIN副目錄亦可選

擇其上的副目錄。移動游標至OOPS亦可倒退一步，若連續按OOPS則連退多步直至遊戲開始時的樣子。

### 副目錄功能簡述

以下簡述FILE、DEVICE及BEGIN副目錄內的功能：  
FILE副目錄：

- 內有三項功能，可用左右箭咀及RETURN選擇
- ①KEY VALUES——簡介各功能鍵的使用方法。
- ②RULES——簡介遊戲的目的。
- ③QUIT——脫離本遊戲。

DEVICE副目錄：

更改控制游標的裝置。裝置一共有四種：鍵盤、JOYSTICK、PADDLE及滑鼠。有一個✓的一項是使用中的裝置。此處可使用左右鍵及RETURN來選擇。

BEGIN副目錄：

- 內有三項功能：
- ①RESUME——從最後玩的遊戲繼續。
- ②RESTART——重新開始遊戲。
- ③REPLAY——重演遊戲過程，你可從其中一步中斷（按ESC），再使用RESUME繼續玩。

在螢幕右方有兩個很大的圖案，圖案是代表玩者的身份（人或電腦）或電腦級數。

在上方的圖案是代表呆鵝的一方（黑色棋子），下方的圖案是代表狐狸的一方（白色棋子）。

當圖案是人形，表示玩者是人，若果兩圖案皆為人表示兩人對壘，若其一個圖案為人則代表人與電腦鬥智，若兩圖案皆為電腦則是示範。

倘若電腦的圖案的牙齒越凹凸不平，則電腦智慧越高，難度越高，考慮時間越長。

如果在遊戲中途按ESC可中斷遊戲，你可在中斷時更改玩者身份等其他資料，再使BEGIN副目錄中RESUME繼續遊戲。

### 程式檔名

本程式包括以下檔案：

1. FOX. GEESE
2. FOX. PIC
3. FOX. OBJ1
4. FOX. OBJ2

大家只要使用RUN FOX. GEESE便可執行本程式。

注意本程式是只適合在PRODOS系統下執行。又因程式列表太長，我們不打算將列表登出，所有程式只收錄在今期出版的程式磁碟中，檔名相同。■

# 活用 BIT COPY 來拷貝 PROLOCK 及 WARLOCK 保護

作者：周榮紹/孫志强

## 利用COPY II + 與EDD拷貝PROLOCK

現時，市面上大部份的遊戲以至一些應用程式都是利用PROLOCK作為軟件的主要保護。例如：THE GAMES—SUMMER AND WINTER EDITION, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, PAPER BOY, GEOS 及 ON BALANCE等數十個。各位資深的讀者們，若有留意過往的電腦時代，有關PROLOCK的淺易介紹，相信大家對PROLOCK都不會感到陌生。但是，雖然大家明白PROLOCK是屬於BIT INSERTION的其中一種，却由於沒有專門拷貝它的程式，結果仍是對PROLOCK的保護手足無措。其實，筆者在以前也曾遇到這個令人頭痛的難題，手中雖有COPY II PLUS和E.D.D.IV這些強勁的BIT COPY，但是，由於這兩個COPY PROGRAM在正常，不修改參數下是完全不能拷貝PROLOCK的。所以只好放棄吧了。後來，經筆者細心研究，終於發現這兩個COPY PROGRAM均擁有拷貝PROLOCK的功能，效果不俗，所以向大家介紹。

## COPY II + 拷貝方法

- 1) 預備一部或以上的磁碟機。
- 2) 預備最少64KRAM和APPLE主機。
- 3) 預備COPY II PLUS原裝磁碟片。(必需是VERSION 6.0或以上)。
- 4) BOOT起COPY II PLUS裏的BIT COPY。
- 5) 選擇MANUAL SECTOR COPY。
- 6) 設定磁碟機、磁軌等項目。(此項因各讀者的需要和所拷貝的軟件而有所差異。)
- 7) 選擇"/"鍵來改動參數。
- 8) 修改參數\$ 78由00改至01。
- 9) 修改TRACK NUMBER參數\$ A1。
- 10) 修改SECTOR NUMBER參數\$ A2。
- 11) 完成修改後並可執行拷貝。

由於以上修改繁複，各讀者可以將程式寫成AUTO-LOAD，並且SAVE起來，以便日後使用。就以PAPER BOY為例。

- 1) 在COPY II PLUS (VER. 6.0或以上) 'BIT COPY'裏，

選擇'CREATE NEW PARM ENTRY'

- 2) 然後，輸入PAPER BOY，按2次<RETURN>
- 3) 再輸入T0-T22，SECTOR COPY，78=01，A1=00，A2=07，5C=FF，5D=FF，66=FF，67=FF
- 4) 按CTRL-Q離開
- 5) 選擇'SAVE PARM ENTRY'
- 6) 利用'AUTO COPY'作拷貝
- 7) 完成！

大家只要按照軟件的要求，修改步驟3的A1及A2參數便可拷貝大部份擁有PROLOCK的磁片。COPY II PLUS雖然可以拷貝PROLOCK，但是亦有其缺點的。第一，用戶需要預先設定PROLOCK的TRACK NUMBER及SECTOR NUMBER。第二，如果軟件的END MARK被更改成FF FF FB，用戶必須修改參數5C，5D，66及67為FF。第三，COPY II PLUS的PROLOCK BIT PATTERN必須是1, 2, 0, 1, 2, 0, 1, 1，否則不能成功拷貝。第四，部份軟件的內容資料經大幅度改變，例如：INFILTRATOR I & II，MX-151，這樣也不能拷貝。

## EDD拷貝方法

- 1) 預備一部或以上的磁碟機。
- 2) 預備48K的APPLE主機。
- 3) 預備E.D.D.IV原裝磁片或電腦時代的FILE版本。
- 4) BOOT起E.D.D.IV。
- 5) 選擇'2' CHANCE PARAMETERS
- 6) 選擇'2' REPROGRAM PREANALYZE ROUTINE
- 7) 選擇CURRENT NUMBER BYTE \$00，按'SPACE BAR'
- 8) 修改CURRENT VALUE由\$01改至\$90
- 9) 參數更改完畢，按'ESC'返回MAIN MENU
- 10) 選擇'1' BACK UP A DISK
- 11) 設定磁碟各項目後，便可作出拷貝。

補充：E.D.D.IV的拷貝功能較COPY II PLUS有更大的彈性，讀者們可以不用理會END MARK數值及SECTOR NUMBER的設定，只需修改正確便可拷貝。但是，E.D.D.IV也有固定BIT PATTERN的極大限制。

## PROLOCK及WARLOCK保護

## 更有彈性的WARLOCK拷貝方法

相信大家都會記得WARLOCK PROTECTION，它是利用BIT INSERTION作為保護的，一般BIT COPY是不能正常拷貝的，除非使用E.D.D.IV或IBM的TRANSCOPY。但這些都需要硬件的支持，而且價錢也十分昂貴。其次，可以利用一些自行設計的拷貝程式，如保護破解及拷貝（第一輯）裏的WARLOCK COPY，但筆者發覺這個COPY PROGRAM是有些缺點的，例如，拷貝前需要FORMAT整面碟和只能拷貝整面都含有WARLOCK PROTECT的磁片。如果，WARLOCK只是加在其中一條或數條TRACKS的話，這COPY PROGRAM便不能成功拷貝了。例如，電腦時代55期（DISK C）出版的超級軟中文系統（第一篇）STC V1.0，這是在TRACK23加上了WARLOCK的。再者，這個COPY PROGRAM佔用了14個SECTORS，在相對下是佔了較多磁片空間的。各位讀者可否曾想過究竟可不可以利用自己手上的COPY PROGRAMS來拷貝WARLOCK，而且能夠完全解決以上的問題呢？現在，相信大家看過上文後（COPY II PLUS拷貝PROLOCK）已有初步的靈感了、對，就是利用COPY II PLUS裏的SECTOR COPY，這個SECTOR COPY修改了參數後，除了可拷貝PROLOCK，還可拷貝WARLOCK的。就以超級軟中文系統（STC V1.0）為例：

1) 首先BOOT起COPY II PLUS（VER6.0或以上較好）

2) 然後，選擇'BIT COPY'

3) 再選擇'CREATE NEW PARM ENTRY'

4) 輸入 SUPER CHINESE SYSTEM 後，按 2 次〈RETURN〉

5) 然後，輸入 T0-T22，SECTOR COPY 〈RETURN〉 T23，SECTOR COPY，80=00，81=05，82=FF，83=C0，84=FC

6) 按CTRL-Q離開

7) 選擇'SAVE PARM ENTRY'

8) 選擇AUTO COPY

9) 完成！

按上述步驟輸入後，各位便擁有SUPER CHINESE SYSTEM的AUTO LOAD了。坊間這隻超級軟中文系統COPY利用SPEEDY COPY所寫成的版本售價是數十元以上，而靈活性也不及本文的COPY II PLUS版本。由於本文的參數是可簡單地修改的。例如，讀者希望拷貝整面都有WARLOCK的磁片，就以電腦時代39期中發表的WARLOCK保護為例，大家只要把步驟5修改為T0-T22，SECTOR COPY，80=00，81=05，82=FF，83=C0，84=FC便可。其中T0-T22便是被WARLOCK保護了的TRACK NUMBERS，用戶可按需要而作出適當的修改。這樣，大家便不需花費一分一毫及少於2個SECTORS的空間，成功地拷貝WARLOCK保護了。本文如有錯漏，敬請原諒！■

## 太空科幻冒險歷程遊戲： 逃出沙漠

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在編譯之上，列表並沒有列出在書上，如有不便，敬請原諒，讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期編譯

你因為一次太空旅行中失事，被困於一個遍地沙漠的星球。要生存的話你必須乘搭另一艘太空船離開，但是乘搭太空船的費用很高。你只有在各城中到處賣買交易或替地球上居民殺死那可惡的生物，這樣你才可獲得足夠的金錢離開這個沙漠星球。

在這個星球上有 3 - 4 個城市，你可打開地圖觀看（選擇LOOK MAP），你便可知道這個星球上的大概地形。

如果你想來往各城市之間，你須選擇GO TO ANOTHER TOWN的一項，你需付出一筆廉宜的旅費，而這個星球的貨幣單位是CREDITS，你可在遊戲螢幕下部觀看你擁有多少金錢及健康狀況（良好的時候為100%）。

當你來往城市之間時，有不少沙漠生物阻止你的去路，你可將牠們殺掉或逃亡。如果殺死一批沙漠生物就會得到經驗（EXPERIMENT）及一定數量的金錢。經驗的多少決定你能使用的武器的級數。如果你想知道經驗的狀態、武器及貨物可選擇LOOK PLAYER STATE中觀看。

在每一個城市裏都有幾種商店，各有各的功能，現分述如下：

武器店—你可以買入或賣出武器，有些城市的武器店內有NINJA MASTER，他會有一些重要的說話告訴你，可能對你有所幫助。

商人—你可向他買賣貨品來賺取金錢，這是因為不同城市貨品買賣價不同。只要你儲足金錢便可向他買太空船離開這沙漠星球。

醫院—你可在這裏醫好受傷的地方。醫治的程度與你所給的金錢成正比。每一處城市的價錢都不盡相同。

希望大家能早日逃出沙漠

本程式包括以下檔案：

DESERT.START

DESERT.PROG

DESERT.ML

大家只要使用RUN DESERT.START便可執行本程式。不過，必須先BOOT起PRODOS系統，因為此程式是在PRODOS系統下編寫而成的。

由於列表過長，這裏不便刊出，所有程式均收錄在同期出版的程式磁碟中，檔名相同。■

# 為 IIE 加上 PRINT SCREEN 功能

作者：何兆東

相信很多電腦用家都喜歡用印字機印出一些圖案，但很多APPLE的用家都會羨慕IBM有PRINT SCREEN的功能。因為當按下「PRTSCR」這鍵後，螢幕的所有東西便會一字不漏地印出印字機。現在筆者所編寫的這個程式便能夠完成這件甚為有用的工作。為甚麼這樣說呢？因為連APPLEWORKS這個強大的綜合軟件也加上了SCREEN DUMP的功能，可想而知SCREEN DUMP是何等有用。

這個程式命名為DUMP，它是由MERLIN所編譯的。它是一個SUBROUTINE，可加在任何的程式上使用。但有一點是需要事先提出的，這程式只可在IIE IIC或IIGS上使用，II十的用家則要另外編寫程式使用（目前還未寫好）。為甚麼呢？因為筆者在程式中使用了IIE或IIC特有的軟開關指示器（從\$C010至\$C01F）。它能夠告知程式現時電腦的狀態。其中有一組指示器是說出現時螢幕的狀態，例如是文字還是GRAPHIC，是混合還是全頁，是高解像還是低解像，第一頁還是第二頁，40行還是80行等。（見電腦時代43期）。靠着這些指示器，程式便可以知道現時螢幕狀態，從而DUMP出適當的資料。要DUMP出螢幕，先要BLOAD DUMP程式，再CALL它便可以了。至於位置方面，則留待使用者自己設定。（方法：在MERLIN下LOAD入DUMP.S，把它編譯至適當位置便行）這程式能DUMP出40行文字，80行文字，單高解像畫面，雙高解像畫面，單高40行混合和雙高80行文字混合。由於筆者見識膚淺，不曉得怎樣印出BLOCK GRAPHIC，所以

它不能印出低解像畫面，希望讀者見諒。

本人提供了3個FILES，它們是：

DUMP——原程式的SOURCE CODE。

DUMP(NMI).S及

DUMP(IRQ).S——這兩個是DUMP的另外兩個版本。

## 可配合中斷咭使用

NMI和IRQ乃APPLE的其中兩種中斷方式。至於它們的詳細作用與分別，本人也不打算詳述，讀者可以參考APPLE使用冊。如果讀者擁有中斷咭（電腦時代過往的硬件製作）的話，更可以發揮DUMP SCREEN的效用。首先BRUN DUMP(NMI)，它會修改DOS 並把DUMP程式存放在RAMCARD中。讀者便可以RUN你的程式（但不可以BOOT機），當見到想要的圖畫或文字時，便可以按一下中斷咭上的鈕，畫面上的文字或圖畫便可以印在印字機中。

本人編寫時是在一部EPSON LX-800和SUPER PRINTER CARD的APPLE上運行。如果讀者是使用其他PRINTER或PRINTER CARD可嘗試改變程式輸出COMMAND CODE的部份。再見。

列表1至列表3分別是DUMP.S、DUMP(NMI).S及DUMP(IRQ).S的源程式。左旁的是其OBJ.CODE。懂MERLIN匯編語言的讀者可按表鍵入，否則，亦可購買今期出版的程式磁碟，碟中收錄有所有的程式檔案。■

```

:ASH
1
2 *****
3 * SCREEN DUMP
4 *
5 * BY HO SIU TUNG
6 *
7 *****
8000: A5 28 8 DUMP LDA $26
8001: 48 9 LDA PHA
8002: A5 29 10 LDA $29
8003: 48 11 LDA PHA
8004: 2C 1A C0 12 BIT $C01A :CHECK TEXT MODE
8005: 10 38 13 BPL GRA
8006: A2 00 14 LDX #0
8007: 8A 15 TT TXA
8008: 20 C1 FB 16 JSR $FBC1
8009: A0 00 17 LDY #0
8010: 2C 1F C0 18 TT1 BIT $C01F :CHECK 68-COLS
8011: 10 0B 19 BPL TT2
8012: 2C 55 C0 20 BIT $C055
8013: B1 20 21 LDA ($20),Y
8014: 2C 54 C0 22 BIT $C054
8015: 20 0B 81 23 JSR COUT
8016: B1 28 24 TT2 LDA ($28),Y
8017: 20 0B 81 25 JSR COUT
8018: C8 26 INY
8019: C0 28 27 CPY #40
8020: 90 E6 28 BLT TT1
8021: A9 0D 29 LDA #8D :LINE FEED
8022: 20 13 81 30 JSR OUT
8023: A9 0A 31 LDA #8A
8024: 20 13 81 32 JSR OUT
8025: E8 33 INX
8026: E0 18 34 CPX #24
8027: 90 D1 35 BLT TT
8028: 68 36 PLA
8029: 85 29 37 STA $29
8030: 68 38 PLA
8031: 85 28 39 STA $28
8032: 60 40 RTS
8033: 2C 1D C0 41 GRA BIT $C01D :CHECK HI-RES
8034: 10 F4 42 BPL RET
8035: A9 00 43 LDA #0
8036: 8D D4 80 44 STA CNT
8037: A9 20 45 LDA #820
8038: 2C 1C C0 46 BIT $C01C :CHECK PAGE-2
8039: 10 02 47 BPL G
8040: A9 40 48 LDA #840
8041: 8D D9 80 49 G STA PAGE+1
8042: A9 1B 50 LDA #81B
8043: 20 13 81 51 JSR OUT

```

列表 1

```

805E: A9 41 52 LDA #841
8060: 20 13 81 53 JSR OUT
8061: A9 08 54 LDA #8
8062: 20 13 81 55 JSR OUT
8063: A9 1B 56 LDA #81B
8064: 20 13 81 57 JSR OUT
8065: A9 2A 58 LDA #82A
8066: 20 13 81 59 JSR OUT
8067: A9 05 60 LDA #5
8068: 20 13 81 61 JSR OUT
8069: 2C 1F C0 62 BIT $C01F :CHECK DOUBLE HI-RES
8070: 30 06 63 EMI DB
8071: A9 18 64 LDA #818
8072: A2 01 65 LDX #1
8073: D0 04 66 BNE GR1
8074: A9 30 67 DB LDA #830
8075: A2 02 68 LDX #2
8076: 20 13 81 69 JSR OUT
8077: 8A 70 TXA
8078: 20 13 81 71 JSR OUT
8079: A0 00 72 LDY #0
8080: 2C 1F C0 73 GR2 BIT $C01F :CHECK DNGR
8081: 10 09 74 BPL GR3
8082: 2C 55 C0 75 BIT $C055
8083: 20 D3 80 76 JSR PLOT
8084: 2C 54 C0 77 RIT $C054
8085: 20 D3 80 78 GR3 JSR PLOT
8086: C8 79 INY
8087: C0 28 80 CPY #40
8088: D0 EA 81 BNE GR2
8089: A9 0D 82 LDA #8D :LINE FEED
8090: 20 13 81 83 JSR OUT
8091: A9 0A 84 LDA #8A
8092: 20 13 81 85 JSR OUT
8093: EE D4 80 86 INC CNT
8094: AD D4 80 87 LDA CNT
8095: C9 14 88 CMP #20
8096: D0 13 81 89 BNE GR4
8097: 2C 1B C0 90 BIT $C01B :CHECK MIX
8098: 10 0E 91 BPL GR4
8099: AA 92 TAX
8100: A9 1B 93 LDA #81B
8101: 20 13 81 94 JSR OUT
8102: A9 B2 95 LDA #B2
8103: 20 13 81 96 JSR OUT
8104: 4C 0D 80 97 JMP TT
8105: C9 18 98 GR4 CMP #24
8106: D0 98 99 BNE GR
8107: 4C 3C 80 100 JMP RET
8108: 101
80D3: A2 00 102 PLOT LDX #0
80D5: 8D 34 81 103 LDA TBH,X

```

## 為 IIE 加上 PRINT SCREEN 功能

```

80D8: 09 00 104 PAGE ORA #0
80DA: 85 28 105 STA $29
80DC: BD 1C 81 106 LDA TBL,X
80DE: 85 28 107 STA $28
80E1: A2 00 108 LDA #0
80E3: B1 28 109 PT STA BUF,X
80E5: 9D 4C 81 110 LDA $29
80E8: A5 29 111 CLC
80EA: 18 112 ADC #4
80EB: 69 04 113 STA $29
80ED: 85 29 114 INX
80EF: E8 115 CPX #8
80F0: E0 08 116 BNE FT
80F2: D0 EF 117 STY YS+1
80F4: 8C 09 81 118 LDY #7
80F7: A0 07 119 LDX #7
80F9: A2 07 120 PT1 LSR BUF,X
80FB: 5E 4C 81 121 PT2 ROR
80FE: 6A 122 DEX
80FF: CA 123 BPL PT2
8100: 10 F9 124 JSR OUT
8102: 20 13 81 125 DEY
8105: 86 126 BNE PT1
8108: D0 F1 127 LDY #0
810B: A0 00 128 YS RTS
810A: 80 129 AND #37F
810B: 29 7F 130 COUT CMP #320
810D: C9 20 131 BGE OUT
810F: B0 02 132 ADC #40
8111: 68 40 133 BIT #C091
8113: 2C 91 C0 134 BHI OUT
8118: 30 FB 135 STA #C090
811B: 60 136 RTS
811C: 00 00 00 137 CNT = PLOT+1
811F: 00 00 00 138
8122: 00 00 00 139 TBL HEX 0000000000000000
8124: 28 A8 28 140 HEX 28A828A828A828A8
8127: A8 28 A8 141
812A: 28 A8 142
812C: 50 D0 50 143
812F: D0 50 D0 144
8132: 50 D0 145
8134: 00 00 01 146
8137: 01 02 02 147
813A: 03 03 148
813C: 00 00 01 149
813F: 01 02 02 150
8142: 03 03 151
8144: 00 00 01 152
8147: 01 02 02 153
814A: 03 03 154
814B: 00 00 01 155 BUF
--End assembly--

:ASM
1 *****
2 * SCREEN DUMP *
3 * (HWI) *
4 * BY HO SIU TUNG * 列表 2
5 *
6 *
7 *****
8 ORG $6000
9 LDA #0
10 STA $B7B6
11 LDA #B8
12 STA $B7B9
13 LDX #36
14 LDA P2,X
15 STA $B600,X
16 DEX
17 BPL B
18 BIT #C08B
19 BIT #C08B
20 LDX #0
21 LDA F3,X
22 STA $D000,X
23 LDA F3+256,X
24 STA $D100,X
25 INX
26 BNE C
27 BIT #C08A
28 LDA #34C
29 STA $3FB
30 LDX #8E
31 STX $3FC
32 LDX #956
33 STX $3FD
34 RTS
35 SEI
36 LDX #9E
37 STX $3FC
38 LDX #956
39 STX $3FD
40 JMP $B7D0
41 PHA
42 TXA
43 PHA
44 TXA
45 PHA
46 BIT #C08B
47 BIT #C08B
48 JSR $D000
49 BIT #C08A
50 PLA
51 TAX
52 PLA
53 TAX
54 PLA
55 RTI
56 P3 ORG $D000
57 DUMP LDA #28
58 D002: 48 58 PHA
59 D003: A5 29 59 LDA #29
60 D005: 48 60 PHA
61 D006: 2C 1A C0 61 BIT #C01A
62 D008: 10 38 62 BPL GRA
63 D00B: A2 00 63 LDX #0
64 D00D: 8A 64 TXA
D00E: 20 C1 FB 65 JSR $7BC1
D011: A0 00 66 LDY #0
D013: 2C 1F C0 67 TT1 BIT #C01F ;CHECK 00-COLS
D016: 10 0B 68 BPL TT2
D018: 2C 55 C0 69 BIT #C055
D01B: B1 28 70 LDA ($28),Y
D01D: 2C 54 C0 71 BIT #C054
D020: 20 0B D1 72 STA ($28),Y
D023: 91 28 73 TT2 JSR COUT
D025: 20 0B D1 74 JSR COUT
D028: C8 75 INY
D029: C0 28 76 CPY #40
D02B: 90 E6 77 BLT TT1
D02D: A9 00 78 LDA #8D ;LINK FEED
D02F: 20 13 D1 79 JSR OUT
D032: A9 0A 80 LDA #8A
D034: 20 13 D1 81 JSR OUT
D037: E8 82 INX
D038: D0 18 83 CPX #24
D03A: 90 D1 84 BLT TT
D03C: 68 85 PLA
D03D: 85 28 86 STA #29
D03F: 68 87 PLA
D042: 60 88 STA #28
D043: 2C 1D C0 89 RTS
D044: 10 F4 90 BIT #C01D ;CHECK HI-RES
D046: A0 00 91 BPL RET
D048: A0 00 92 LDA #0
D04A: 8D D4 D0 93 STA CNT
D04D: A9 20 94 LDA #20
D04F: 2C 1C C0 95 BIT #C01C ;CHECK PAGE-2
D052: 10 02 96 BPL G
D054: A9 40 97 STA #340
D056: 8D D9 D0 98 LDA PAGE+1
D059: A9 1B 99 LDA #1B
D05A: 20 13 D1 100 JSR OUT
D05E: A9 41 101 LDA #341
D060: 20 13 D1 102 JSR OUT
D063: A9 08 103 LDA #8
D065: 20 13 D1 104 JSR OUT
D068: A9 1B 105 LDA #1B
D06A: 20 13 D1 106 JSR OUT
D06D: A9 2A 107 LDA #2A
D06F: 20 13 D1 108 JSR OUT
D072: A9 05 109 LDA #5
D074: 20 13 D1 110 JSR OUT
D077: 2C 1F C0 111 BIT #C01F ;CHECK DOUBLE HI-RES
D07A: 30 06 112 BHI DB
D07C: A9 18 113 LDA #18
D07E: A2 01 114 LDX #1
D080: D0 04 115 BNE GR1
D082: A9 30 116 DB LDA #30
D084: A2 02 117 LDX #2
D086: 20 13 D1 118 JSR OUT
D089: 8A 119 TXA
D08A: 20 13 D1 120 JSR OUT
D08D: A0 00 121 LDY #0
D08F: 2C 1F C0 122 GR2 BIT #C01F ;CHECK LONG
D092: 10 09 123 BPL GR3
D094: 2C 55 C0 124 BIT #C055
D097: 20 D3 D0 125 JSR PLOT
D09A: 2C 54 C0 126 BIT #C054
D09D: 20 D3 D0 127 GR3 JSR PLOT
D0A0: C8 128 INY
D0A1: C0 28 129 CPY #40
D0A3: D0 EA 130 BNE GR2
D0A5: A9 0D 131 LDA #D
D0A7: 20 13 D1 132 JSR OUT
D0AA: A9 0A 133 LDA #8A
D0AC: 20 13 D1 134 JSR OUT
D0AF: EE D4 D0 135 INC CNT
D0B2: AD D4 D0 136 LDA CNT
D0B5: C9 14 137 CMP #20
D0B7: D0 13 138 BNE GR4
D0B9: 2C 1B C0 139 BIT #C01B ;CHECK MIX
D0BC: 10 0E 140 BPL GR4
D0BE: AA 141 TAX
D0BF: A9 1B 142 LDA #1B
D0C1: 20 13 D1 143 JSR OUT
D0C4: A9 B2 144 LDA #2
D0C6: 20 13 D1 145 JSR OUT
D0C9: 4C 0D D0 146 TT JNP TT
D0CC: C9 18 147 GR4 CMP #24
D0CE: D0 98 148 BNE GR
D0D0: 4C 3C D0 149 JMP RET
D0D3: A2 00 150 LDX #0
D0D5: BD 34 D1 151 LDA TBH,X
D0D8: 09 00 152 ORA #0
D0DA: 85 29 153 PAGE STA #29
D0DC: BD 1C D1 154 LDA TBL,X
D0DF: 85 28 155 STA #28
D0E1: A2 00 156 LDX #0
D0E3: B1 28 157 PT STA ($28),Y
D0E5: 9D 4C D1 158 STA BUF,X
D0E8: A5 29 159 LDA #29
D0EA: 18 160 CLC
D0EB: 69 04 161 ADC #4
D0ED: 85 29 162 BTA #29
D0EF: E8 163 INX
D0F0: E0 08 164 CPX #8
D0F2: D0 EF 165 BNE FT
D0F4: 8C 09 D1 166 STY YS+1
D0F7: A0 07 167 LDY #7
D0F9: A2 07 168 PT1 LDX #7
D0FB: 5E 4C D1 169 PT2 LSR BUF,X
D0FE: 6A 170 ROR
D0FF: CA 171 DEX
D100: 10 F9 172 BPL FT2
D102: 20 13 D1 173 JSR OUT
D105: 86 174 DEY
D108: D0 F1 175 BNE PT1
D10B: A0 00 176 LDY #0
D10E: 29 7F 177 YS RTS
D110: C9 20 178 COUT AND #37F
D112: B0 02 179 CMP #320
D113: 80 40 180 BGE OUT
D115: 2C 91 C0 181 ADC #40
D118: 30 FB 182 BHI OUT
D11B: 8D 90 C0 183 STA #C090
184 RTS
185 =
186 FLOT+1
187 CNT

```



## 為 IIE 加上 PRINT SCREEN 功能

```

D11C: 00 00 00
D11F: 00 00 00
D122: 00 00 186 TBL HEX 0000000000000000
D124: 20 A8 28
D127: A8 28 A8
D12A: 20 A8 189 HEX 20A020A020A020A0
D12C: 50 D0 50
D12F: D0 50 D0
D132: 50 D0 190 HEX 50D050D050D050D0
D134: 00 00 01
D137: 01 02 02
D13A: 03 03
D13C: 00 00 01 191 TBH HEX 0000010102020303
D13F: 01 02 02
D142: 03 03 192 HEX 0000010102020303
D144: 00 00 01
D147: 01 02 02
D14A: 03 03 193 HEX 0000010102020303
194 BUF

```

--End assembly--

:ASM

```

1 *****
2 * SCREEN DUMP * 列表 3
3 * (IRQ) *
4 * BY HO SIU TUNG *
5 *****
6
7 ORG $6000
8 LDX #4
9 LDA P1,X
10 STA $B7B5,X
11 DEX
12 BPL A
13 LDX #37
14 LDA P2,X
15 STA $B600,X
16 DEX
17 BPL B
18 LDX #0
19 BIT $C065
20 BIT $C065
21 BIT $C065
22 LDA P3,X
23 STA $D000,X
24 LDA P3+256,X
25 STA $D100,X
26 INX
27 BNE C
28 BIT $C06A
29 LDX #5E
30 STX $3FE
31 LDX #80
32 STX $3FF
33 CLI
34 RTS
35
36 P1
37 P2
38 HEX 50002000B6
39 SER
40 LDX #5E
41 STX $3FE
42 LDX #80
43 STX $3FF
44 JMP $BD00
45 SER
46 TKA
47 PHA
48 TYA
49 PHA
50 BIT $C065
51 BIT $C065
52 JSR $D000
53 BIT $C06A
54 PLA
55 TAY
56 PLA
57 TAX
58 LDA #45
59 RTI
60 ORG $D000
61 LDA $26
62 PHA
63 LDA $29
64 PHA
65 BIT $C01A
66 BPL GRA
67 LDX #0
68 TKA
69 JSR $FBC1
70 LDY #0
71 BIT $C01F
72 BPL TT2
73 BIT $C065
74 LDA ($28),Y
75 BIT $C054
76 JSR COUT
77 LDA ($28),Y
78 JSR COUT
79 IMY
80 #40
81 BLT TT1
82 LDA #D
83 JSR OUT
84 LDA #A
85 JSR OUT
86 INX
87 CPY #24
88 BLT TT
89 PLA
90 STA $29
91 PLA
92 STA $26
93 RTB
94 BIT $C01D
95 BPL RET
96
97 RET
98 STA $29
99 PLA
100 STA $26
101 RTB
102 BIT $C01D
103 BPL RET
104
105 GRA
106 BPL RET
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195

```

```

D040: A9 00 93 LDA #0
D04A: 8D D4 D0 94 STA CNT
D04D: A9 20 95 LDA #20
D04F: 2C 1C C0 96 BIT $C01C
D052: 10 02 97 BPL G
D054: A9 40 98 STA PAGE+1
D056: 0D D9 D0 99 G LDA #1B
D059: A9 1B 100 JSR OUT
D05B: 20 13 D1 101 LDA #41
D05E: A9 41 102 JSR OUT
D060: 20 13 D1 103 LDA #8
D063: A9 08 104 JSR OUT
D065: 20 13 D1 105 LDA #1B
D068: A9 1B 106 JSR OUT
D06A: 20 13 D1 107 LDA #2A
D06D: A9 2A 108 JSR OUT
D06F: 20 13 D1 109 LDA #5
D072: A9 05 110 JSR OUT
D074: 20 13 D1 111 BIT $C01F
D077: 2C 1F C0 112 BMI DB
D07A: 30 00 113 LDA #16
D07C: A9 18 114 LDX #1
D07E: A2 01 115 BNE GR1
D080: D0 04 116 LDA #30
D082: A9 30 117 LDX #2
D084: A2 02 118 JSR OUT
D086: 20 13 D1 119 TXA
D089: 8A 120 JSR OUT
D08A: 20 13 D1 121 LDY #0
D08D: A0 00 122 BIT $C01F
D08F: 2C 1F C0 123 BPL GR3
D092: 10 09 124 BIT $C055
D094: 2C 55 C0 125 JSR PLOT
D097: 20 D3 D0 126 BIT $C054
D09A: 2C 54 C0 127 JSR PLOT
D09D: 20 D3 D0 128 INY
D0A0: C8 129 CPY #40
D0A1: C0 28 130 BNE GR2
D0A3: D0 2A 131 LDA #30
D0A5: A9 00 132 JSR OUT
D0A7: 20 13 D1 133 LDA #3A
D0AA: A9 0A 134 JSR OUT
D0AC: 20 13 D1 135 INC CNT
D0AF: EE D4 D0 136 LDA CNT
D0B2: AD D4 D0 137 CMP #20
D0B5: C9 14 138 BNE GR4
D0B7: D0 13 139 BIT $C01B
D0B9: 2C 1B C0 140 BPL GR4
D0BC: 10 0E 141 TAX
D0BE: AA 142 LDA #1B
D0BF: A9 1B 143 JSR OUT
D0C1: 20 13 D1 144 LDA #2
D0C4: A9 B2 145 JSR OUT
D0C6: 20 13 D1 146 JMP TT
D0C9: 4C 00 D0 147 CMP #24
D0CC: C9 18 148 BNE GR
D0CE: D0 96 149 JMP RET
D0D0: 4C 3C D0 150
151
D0D3: A2 00 152 PLOT LDX #0
D0D5: BD 34 D1 153 PAGE LDA TBH,X
D0D8: 09 00 154 ORA #0
D0DA: 85 29 155 STA $29
D0DC: BD 1C D1 156 LDA TBH,X
D0DF: 85 28 157 STA $28
D0E1: A2 00 158 LDX #0
D0E3: B1 28 159 PT LDA ($28),Y
D0E5: 9D 4C D1 160 STA BUF,X
D0E8: A5 29 161 LDA $29
D0EA: 18 162 CLC
D0EB: 69 04 163 ADC #4
D0ED: 05 29 164 STA $29
D0EF: E8 165 INX
D0F0: E0 00 166 CPX #8
D0F2: D0 EF 167 BNE PT
D0F4: 9C 09 D1 168 STY YS+1
D0F7: A0 07 169 LDY #7
D0F9: A2 07 170 PT1 LDX #7
D0FB: 5E 4C D1 171 PT2 LSR BUF,X
D0FE: 8A 172 ROR
D0FF: CA 173 DEX
D100: 10 F9 174 BPL PT2
D102: 20 13 D1 175 JSR OUT
D105: 88 176 DEY
D108: D0 F1 177 BNE PT1
D10A: A0 00 178 LDY #0
D10B: 29 7F 179 YS
D10D: C9 20 180 COUT AND #7F
D10F: B0 02 181 CMP #20
D111: 69 40 182 BGE OUT
D113: 2C 91 C0 183 ADC #40
D116: 30 FB 184 BIT $C091
D118: 8D 90 C0 185 BMI OUT
D11B: 80 186 STA $C090
187 RTS
188 CNT = PLOT+1
189
D11C: 00 00 00
D11F: 00 00 00
D122: 00 00 189 TBL HEX 0000000000000000
D124: 20 A8 28
D127: A8 28 A8
D12A: 20 A8 190 HEX 20A020A020A020A0
D12C: 50 D0 50
D12F: D0 50 D0
D132: 50 D0 191 HEX 50D050D050D050D0
D134: 00 00 01
D137: 01 02 02
D13A: 03 03 192 TBH HEX 0000010102020303
D13C: 00 00 01
D13F: 01 02 02
D142: 03 03 193 HEX 0000010102020303
D144: 00 00 01
D147: 01 02 02
D14A: 03 03 194 HEX 0000010102020303
195 BUF

```

--End assembly--

## 更方便的美化REM方法

作者：魏志豪

大家應記得電腦時代有幾篇文章都介紹過美化REM的方法。這不外是在REM後加上若干的CTRL-H（左移一格），使後來的字符蓋掉行號和REM。除了美化程式外，亦有文章介紹過用這方法保護程式——LIST時自動洗掉。這些都是很好的主意，值得一讀。

但筆者發覺用上述方法美化程式有一個缺點，就是若那個「程式介紹牌」太大的話，要美化程式便需要大量行號及CTRL-H，十分浪費記憶體。筆者於是想到另一個更簡單的方法，只須一兩個行號便可完成。假設我們想作一個「程式介紹牌」如下：

```
=====
= DEMO =
=====
```

[則可以打入:]

- 1) 0REM@@===== @ = D  
EMO = @ ===== @ [RET]
- 2) CALL-151
- 3) \*801L

要注意的是REM後要緊接着@，中間不可有空格。

現在找找看有沒有一些\$40（@的ASCII碼），將它們改成\$0D（即是RETURN），改多少個則請計算一下，這例子是五個，首兩個是連續的。按[CTRL-C][RET]回到BASIC，然後LIST，一個精美的介紹牌就出現在眼前了；不過「0REM」並沒有蓋掉。

筆者這個方法的原理相信大家都明白，不用多費唇舌。若大家連「0REM」也不想要，可以用七個@代替原來的首兩個@，然後把這七個連續的\$40改為\$08（CTRL-H的ASCII碼），其他則仍改為\$0D。那麼LIST時，「0REM」就會被蓋掉了。

若要保護程式，又可以這樣：

```
0REM@@@@@@@@ (七個空格) @ [CTRL-D] F  
P [RET] (REM後亦不可有空格)  
10 (程式內容) .....
```

然後CALL-151及801L，把那七個連續的\$40改要\$08；另外把跟隨着七個\$A0（空格）的\$40改為\$0D。回到BASIC，程式就被保護了。當然請記得先把程式SAVE入碟才好試LIST，否則這個可大可小的程式就……！

若大家想「做手脚」的行號不是第0行，而是兩位數字的話，則不論是美化還是保護程式，都要緊記用八個@代替七個@，否則這行的最前一個字（例如10REM的「1」字）就不能蓋掉了。

破解保護的方法可以像第卅四期朱國鋒君的一樣，也可以把程式LOAD入，設定SPEED=0，再LIST，則大家應看見螢幕慢慢顯示出0REM，又慢慢地消失。在完全消失前立刻按RESET（CTRL-C是沒有效的），則「FP」就不會輸出而把程式洗掉。之後按0[RET]取消這行，及設定SPEED=255，這時程式保護就被你破解了，可以放心LIST出來。■

## 節省一個SECTOR儲存高解像畫面

作者：魏志豪

有時我們看見一些美麗的高解像圖畫，不免會想把它們存在自己的磁碟上，留待日後欣賞，甚或作為研究之用。怎樣存入磁碟中呢？最簡單當然是用BSAVE GRAPH-NAME, A\$2000, L\$2000了，這個相信大家都懂的。每個高解像圖佔8K記憶，存在磁碟中要 $8 \times 4 = 32$ 個SECTORS來存放（1K要用四個SECTORS）再加上一個「磁軌/磁區表」(TRACK/SECTOR LIST)，共應要33個SECTORS來存放一個高解像圖，但CATALOG看看，却發覺這個圖形竟佔了34個SECTORS，為甚麼呢？

在我們把二進制(BIN.)資料存入磁碟的時候，DOS會先把檔案的起始地址及長度，存入第一個預備了給這檔案的SECTOR（若為BASIC則只存入長度），繼而把整個程式存入碟中，由那個有檔案起始地址的SECTOR開始

存放。要是有一檔案的長度是\$XX00，由於首個SECTOR已多了四個BYTES的資料，這檔案的最尾四個BYTES便要多找一個SECTOR來存放了。這不是很浪費嗎？

其實我們是有辦法省回這個SECTOR的。還記得文字畫面的結構嗎？整個畫面能顯示960字，而所佔記憶却為1K(1024BYTES)，多出的64BYTES不是用作顯示，而是被一些外部設備（如DOS，印字機等）使用了。高解像畫面也同樣有些BYTES是「突出」於螢幕不顯示出來的。而且其中有八個BYTES就在這8K畫面的最尾處！那麼現在我們只要用BSAVE GRAPH-NAME, A\$2000, L\$1FF8就可輕易地省回磁碟上的一個SECTOR了——而且還有四個BYTES空着沒用！■

# TIMES OF LORE 玩法介紹

作者：BILLY

APPLE版現已推出一隻很好玩的RPG，就是TIMES OF LORE。這是一個以ACTION GAME形式玩的遊戲，很具挑戰性II+用家也可以享受，而在上期電腦時亦有簡略介紹，祇不過該個是IBM版本而已。

## 故事背景：

故事發生在二十年前的A/bareth。十年來與Barbarians的戰爭，終於在High King Va/wyn的力量下結束了戰爭。但是High King也因此而要離開了自己的國土ALBARETH去尋找失去的力量。

自High King離去後，國內變得十分混亂。Barbarians再次侵略，邪惡的黑牧師片佈全國，各地主又拒絕合作。人民生命毫無保障。

但是最近傳言將有一股力量打擊Barbarians，而High King的部下亦開始找尋他留下的力量，希望能召回他及他的Medallion of Power。

## 選擇角色：

在這遊戲中的角色是不需自己創造的，只需要在START NEW GAME時選擇便可以。故事中共有三位角色可供選擇，他們各有所長，分別是：

KNIGHT—他們的盔甲令他的防衛力較強，可惜準確度很低。

VALKYRIE—她是唯一的女性。她靈活的身手使她能閃避敵人的攻擊，可惜體力比較低。

BARBARIAN—他的衣着無疑是防衛力最低的。但他的體力也是最強，而且在正常下是不會MISS的。

## 遊戲指令

遊戲是可以JOYSTICK或KEYBOARD進行的。KEYBOARD指令如下：

I 或↑—向北行

J 或←—向西行

K 或→—向東行

M 或↓—向南行

SPACE—停止移動

A—攻擊面前的方向

E—審查地上或身上的物件

T—與面前的人交談

D—放下身上的物件於地上

G—拾取附近的物件

U—運用身上的物件

O—把身上的物件交給附近的人

P—顯示身上的物件

S—顯示現時分鐘

R—在上次SAVE GAMES的地方開始

H—暫停遊戲

ESC—利用螢幕上的指令表，以上下左右作選擇

JOYSTICK控制：搖桿作移動或攻擊方向。BUTTON 0用作攻擊。BUTTON 1用法和ESC鍵一樣。因此在遊戲中你可以只用JOYSTICK控制。

## 遊戲開始：

一開始，你的戰士是處於首都Eralan的旅館裏。Eralan是被城牆包圍的城市。北面是森林，西面是海，南面有一條橋。城裏有一座堡壘。Albareth是一個被大海及高山包圍的大陸，國內有關長的河流，廣闊的森林。要踏遍整片土地已經不是一件容易的事，再加上各種邪惡敵人的阻難。要完成任務更是難上加難。

## 遊戲特色：

這遊戲的主要特色除了可用JOYSTICK控制外，其次是SAVE GAME方法，只要在旅館裏要求過夜便會自動SAVE入碟。而且，遊戲的畫面及音效也不錯，是一隻值得玩的RPG。

## 玩法提示：

以下是筆者的一些愚見，如有錯漏，請各高手多多指教。

1. 森林裏的路有如迷宮一樣，所以如果要到森林另一邊，要繞過森林，不要想穿過它。因為有可能花上了幾倍時間，並且更不能走出森林呢！
2. 鬼是一種較難對付的敵人，而且又沒有帶物件，所以都是盡量避開它好些。
3. 一般的Orc是打兩三下便死。如果發現了打好幾下也不死的Orc，千萬不要放過它。因它是特有High King力量的物件。
4. 有時有可能在地上拾到一些有用的物件、武器。所以要小心觀察地面。
5. 盡量與所有人談話，但是通常在室內的人是比較健談的。
6. 小心分清是敵人還是朋友才進行攻擊，特別是牧師。因為若你誤傷一個好人，整個城的人會以你為敵，也不會與你交談。但你不要想殺了他們，因殺了他們後你可能永不能完成任務。故此你要消去全城對你的敵意，只要你到別城一次再回來便可以了。
7. 如果找到了High King的物件，請不要隨便Use，因你有可能從此失去它。

最後希望各玩家，能夠儘快執行拯救任務，令ALBARETH地方再渡和平。

本遊戲有兩面碟，適合II+及IIe用家玩。■

作者：PHILIP WONG

## TIMES OF LORE

## 攻略全篇

相信各位喜歡RPG的朋友，一定會有這個ORIGIN SYSTEM公司出版的TIMES OF LORE。這個RPG GAME不單只畫面美麗，而且版圖方面，更加大得恐怖。

在進行這個GAME時，各位有沒有給這巨大的版圖，而減低興趣呢？相信各位都曾經想過走遍整個ALBARETH，但很快便會發覺自己不知走到何處。不要放棄，現在本人為大家公開這攻略方法。

## 攻略法：

一開始各位是在ERALAN城的旅店中，首先各位會看見這裏有一個牧師，這個牧師是會要求各位將FORETELLING STONES找給他，這個FORETELLING STONES是在ERALAN北面的森林，這項任務是可以不理會的。（如果各位找回這STONES給他，各位便可以得到獎金的。）在ERALAN旅店中還有一位老伯，各位可以問他有關KINGDOM問題，繼續下去各位會問到有關HIGHKING。現在各位可以離開ERALAN向下行到LANKWELL。在這個鎮之西北面，有一間房屋，裏面有人售賣MAGIC AXE的，如果你不足夠95個金幣，你可以殺掉他，之後你便可擁有這把斧頭。這斧頭是十分有用的。

接着各位可向東南方行，這裏有一條橋，過橋後可以看見一座房舍，裏面有一個名叫BLACK ASP的人，原來這人很久以前是受命於DARIEL諸侯去刺殺一個EVIL LORD的。當他去到這間屋時，發覺HIGHKING已經被人暗殺，他拿了這個GOLD MEDALLION給一個牧師。最後他會給你一張SCROLL，將他帶給GANESTOR城的國王HEIDRIC。拿了SCROLL後可以向東行至GANESTOR。

當你到了GANESTOR後，可以發覺城堡的門是鎖了的。你可到旅店去，這裏有一條樓梯，下去便會發現一條秘密通道直通城堡，上至頂樓，將SCROLL交給HEIDRIC，國王便要求你去找出城中的一個間諜，你可在城堡之門等候，一會兒你可以看到一個士衛，這名士衛是不同其他的。問他有關SPYING，如果他答“FOLLOW ME……”這句字樣的話，你便可以殺掉他，之後他便留下一張NOTES，將它交給HEIDRIC，他便要求你將他的兒子救回，他的兒子是在HAMPTON，你可以向上行，不久便到達HAMPTON，之後向東行，便會發現一座很大的屋舍，進去將士衛殺掉，拿起IRON KEY及在桌上的SCROLL，這張SCROLL是可以到各個城鎮的。之後上樓，便可以救出王子，這王子便會告訴你一個DARK CLERIC會破壞這世界，這王子最後便叫你到果園的北部，一座

塔中，找一個名為IRIAL的注師。

現在你便可以用這將SCROLL回到ERALAN城，到達後向下行，經過橋子，向東行，各位沿着河邊便會看到另一條橋，過橋後便會有一間屋子，屋裏的人會說出在果園的北部有一座塔，於是你可以穿過森林便會發現另一條橋，通過後便到達塔子了。塔子內的注師會要求你去ALBARETH中部的沙漠，這裏有一個地下城，內裏有一個注師LYCHE，你的任務就是將他殺掉。但現在是不能去的，各位首先要到RHYDER城鎮，這裏有一個牧師名叫PRIAR，這牧師手上有有一樽HOLY WATER，你可以殺掉他或者向他查問HOLY WATER的事（這事是在一間旅店中，在吃飯的人群中所得來的）。拿到HOLY WATER後，可以去到HAMPTON鎮，向西北走，便可到達在沙漠中的地下城，進去，記着地下城中的敵人是十分強勁的，而地下城中有十分多之機關，但亦十分容易解決，見到LYCHE後，便可在他的面前用HOLY WATER將他溶解，但記着不要在他面前太久，因為你會立即死亡。殺掉他後便會得到一樽PORTION，但這PORTION是沒有用處的。

走出地下城後，回到IRIAL的塔子，他便給你一條鎖匙，這鎖匙是開另一個地下城的門。現在你便可以離開，往這個地下城去，你可以到LANKWELL休息一會，然後由LANKWELL向東北行，一會兒便看見一扇門了，現在可以進去了。這地下城亦是十分容易行走的，各位一定要小心地下城中的機關，因為它會有箭射出來的。當你走遍這地下城後，便會發現一個十分特別的地方，拿了在桌上的物品，這物品是用來打開GREY ABBOT的門。

到了這個時候，遊戲將快要結束，現在你先到RHYDER城鎮休息，補充能源後，便向東行，當將接近山時，你可能會碰到一隻ORC，這隻怪物很難消滅，大約要用斧頭擊它十次才死，死後它會留下一隻RING，這隻RING是可以用來忍身的，接着沿着山向下行，記着要沿着山走，之後經過一個湖，湖的東部就是GREY ABBOT的塔子，這時你可要立即進入，上頂樓，在他床下可發現一個CRYSTAL SPHERE，跟着落一層，在屋舍的中部便可見到GREY ABBOT，將CRYSTAL SPHERE

使用，便可將它殺死，而你立即把GOLD MEDALLION拿回，這遊戲便結束了，而你的命運就……

## 後語：

這隻RPG，是一隻十分出色的遊戲，作者利用兩面磁碟，就可以造成這麼大的版圖，而且畫面及人物造形十分精巧，這的確是十分出色的。這GAME還有一個十分特別的地方，就是不像以往ULTIMA及2400A、D等要直接輸

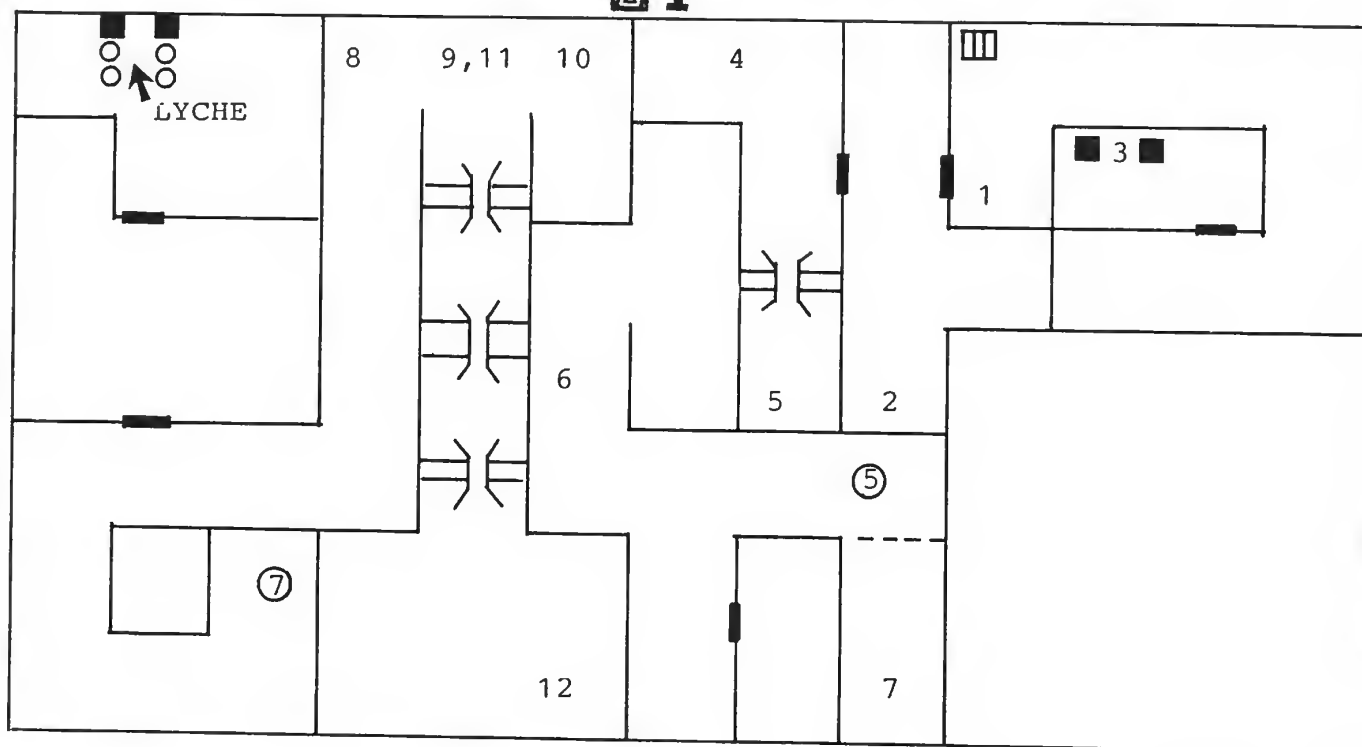
入文字作對答，使各位玩時不會因某些對話而使玩者不能再繼續下去。

(附圖(一)及(二)是LYCHE及找尋CHIME的地下城地

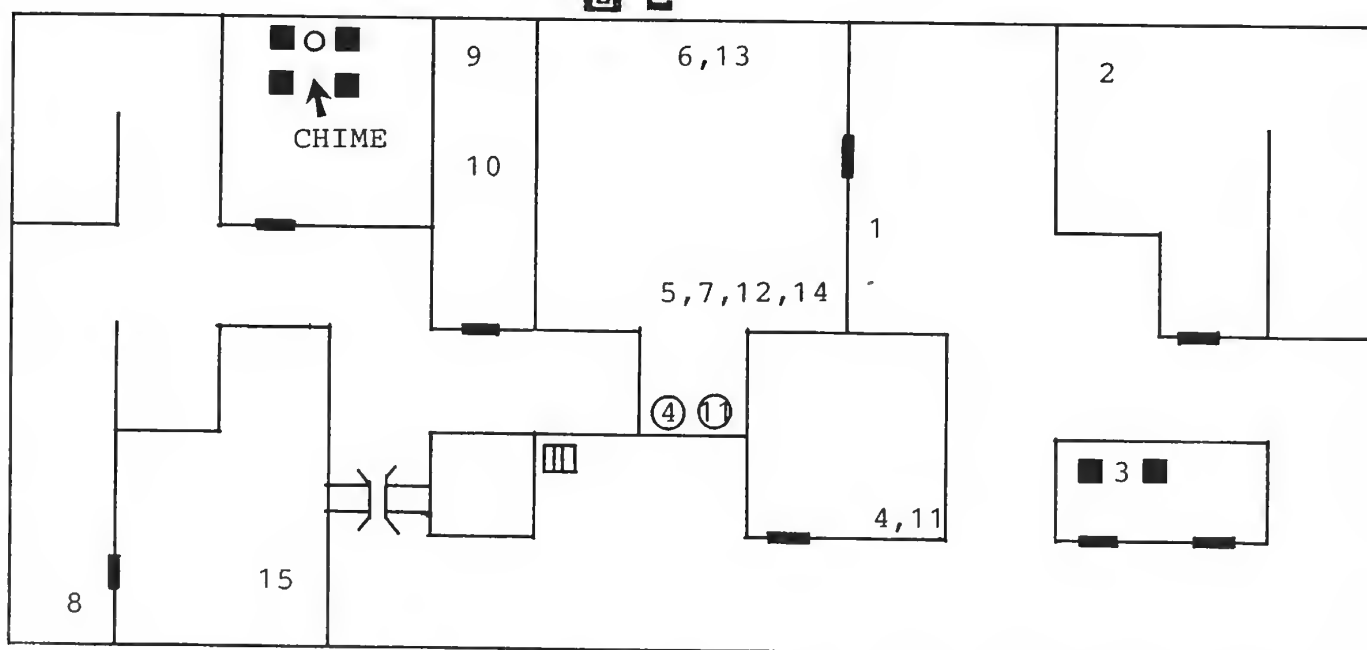
圖，各位只要跟着號數，便可以很輕易地走過機關，及到達目的地。

圖中有些數目是加上一個圓圈的，這是代表當經過該號數的機關後所到達的地方。）■

**四 1**



25



■ —代表門或通道

〕〔—橋

Diagram of a three-story building with a central entrance. The building is represented by three stacked rectangles. A horizontal line with an arrow points to the middle rectangle, labeled "入口" (Entrance).



# 步兵小隊 PLATOON

## 玩法詳介及攻略篇

作者：N. K. HANGBO

近來「高登」商場推出了好幾個新的超級APPLE勁GAMES，就好像THE LAST NINJA（最後忍者），THE CHASE ON TOM SAWYER'S ISLAND（湯姆斯島追逐記）及本文將要介紹的PLATOON，中文譯名為「步兵小隊」；但以上所說的GAMES，在香港都早已有I.B.M.版本，到現在才有APPLE版本，據筆者所知，APPLE的GAMES之所以遲過I.B.M.的原因，便是APPLE的軟件被加上了保護，相反I.B.M.的卻沒有保護，因要解拆軟件或自製COPY程式而拖慢了推出時間。

### 故事背景

首先向大家說出PLATOON的遊戲背景，故事是說玩者是一位美軍步兵小隊——PLATOON的隊長，並擁有四位隊員。因在東南亞戰爭時，跟美國總部失去聯絡，整隊均慘被囚於越南，於是玩者——即小隊長，便要帶領整隊隊員穿過叢林、村莊、山洞迷宮、狐穴及地下隧道，並用自己的士氣及身手安全回到基地便算完成遊戲。

### 遊戲配備

PLATOON是需要一部128K的APPLE II E（但據筆者所知，原裝的PLATOON是可運行於所有APPLE機的）、一部磁碟機及一個JOYSTICK，而JOYSTICK是必需的，否則不能進行遊戲。

當BOOT起PLATOON正面後，不久便會看見抬頭畫面，然後進入MENU，此時可按BUTTON進入遊戲，或稍等一會看看最高積分記錄榜。本遊戲軟件有兩面磁碟。

### 遊戲資料

本部份筆者將會對本遊戲作一深入介紹，內容包括敵方資料、供應物品、地下隧道的房間資料等，以供玩家參考。

#### (1) 敵方資料

由於玩者及隊員陷入敵方陣地中，故敵軍早已佈下天羅地網，務求要致所有隊員於死地，所以敵軍派出了多種軍兵及陷阱來「迎接」玩者：

A. 游擊隊戰士——這類戰士是埋伏於樹上，並伺機跳下向玩者襲擊，以給玩者一個防不勝防，而唯一的防禦方法是不要站在同一位置太長時間。

B. 狙擊兵團——該兵團並不是躲在樹上，相反，他們是藏在地面下，待玩者接近便出來襲擊玩者。

C. 死亡陷阱——在叢林、村莊及山洞迷宮都已佈滿死亡陷阱，只要玩者偶一不慎踏進去，那便必死無疑。故要多加留心地面，如地上有一條「彎曲」形的東西或圓形物體在地面上，那便要跳及避過它們了。（圓形陷阱只會傷1點HITS，並只是在山洞迷宮出現）

D. 武裝衛兵——此等衛兵只是在玩者正面或背面出現，對玩者並沒有很大威脅。

#### (2) 供應物品

一個遊戲（尤其ACTION GAME）都應該有一些物品供應，否則便不能完成遊戲，而PLATOON亦不例外，有多種物品供玩者取用。

A. FOOD（食物）——找到食物食後便可增加士氣，只可在地下隧道找到。

B. MEDICAL SUPPLIES（醫療供應）——找到醫療供應可減去1個HIT，同樣只可在地下隧道找到。

C. AMMUNITION（彈藥）——由於本遊戲所供應的彈藥有限，故要小心應用，在叢林、村莊、地下隧道均要找寻，但在狐穴並沒有彈藥供應，在山洞迷宮內每過一個畫面便會自動充滿彈藥的了。

D. EXPLOSIVE（爆炸品）——這是用來炸斷BRIDGE（大橋）的必需品，否則不能進入村莊。

E. TORCH（火把）——於進入地下隧道前必須找到它，否則不可進入隧道。因為隧道內非常黑暗。

F. MAP OF TUNNEL SYSTEM（地下隧道之地圖）——這亦是進入地下隧道的必需品。

G. COMPASS（指南針）——找到它才可出地下隧道。

H. FLARES（信號鎗）——一定要在隧道起碼找到兩支才可逃出生天。

I. SECERT DOCUMENTS（秘密文件）——可在地下隧道內的一些辦公室的抽屜中找到，但只是增加分數，並沒有什麼大作用。

#### (3) 地下隧道之房間資料

在地下隧道內有10個房間之多，其中又分開辦公室、貯物室等，筆者除將各房間可取的東西列出外，還製造了一張圖表以顯示其東西之所在，務求令各玩家更容易找出所需的東西來：（只列出可取之物品）

A房——首先必定要將那士兵殺死，在房內可找到信號鎗及秘密文件。

B房——有兩箱彈藥及兩箱醫療供應品。

C房——可找到一重要東西，指南針、一些秘密文件及一箱醫療供應品。

D房——有一箱彈藥及醫療供應品。

E房——只可找到一些食物。

F房——有一信號鎗和兩箱醫療供應品。

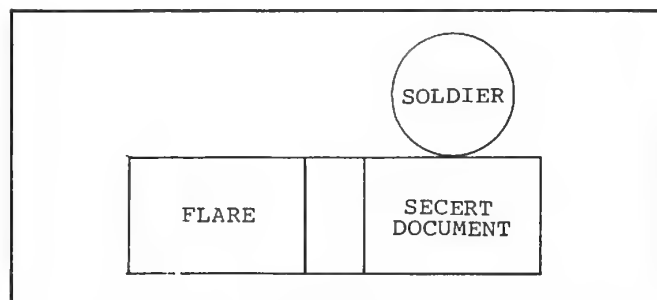
G房——有一信號鎗和無用的咭片。

H房——有一箱彈藥及三箱醫療供應品之多。

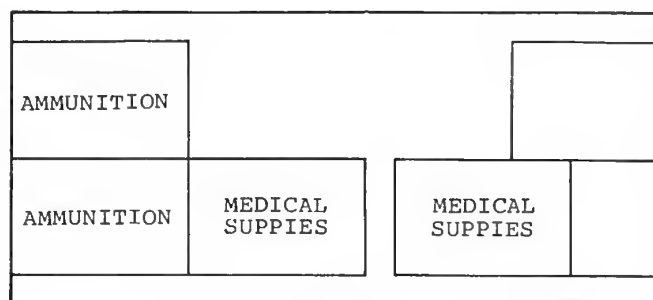
I房——亦只有一些食物。

J房——有一箱彈藥、一箱醫療供應品及最重要之出口。

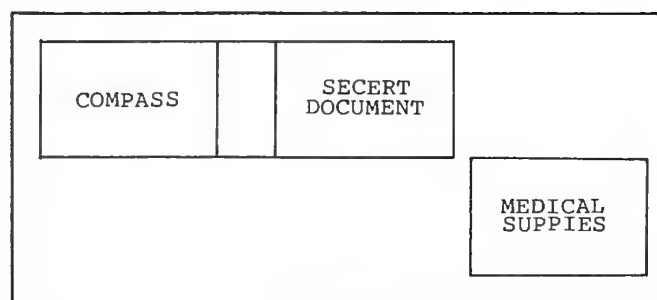
步兵小隊玩法詳介及攻略篇



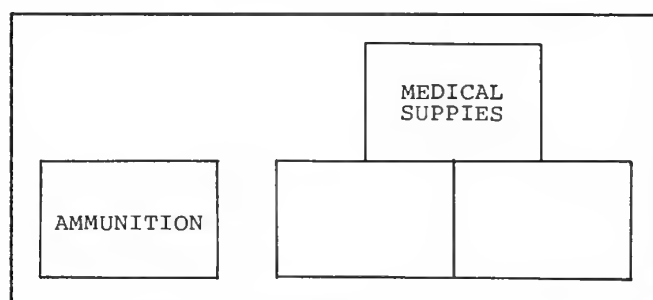
ROOM A



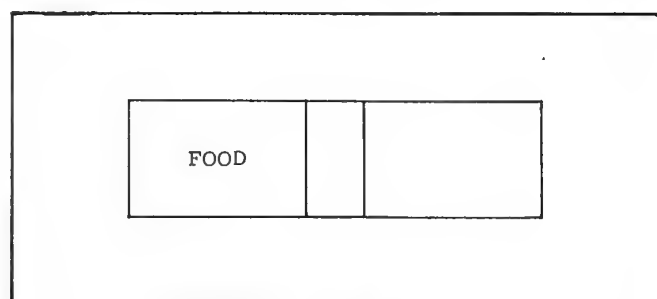
ROOM B



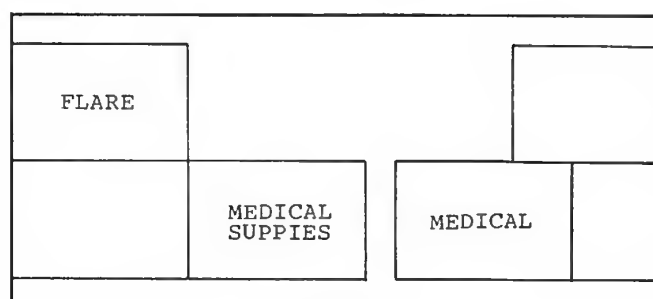
ROOM C



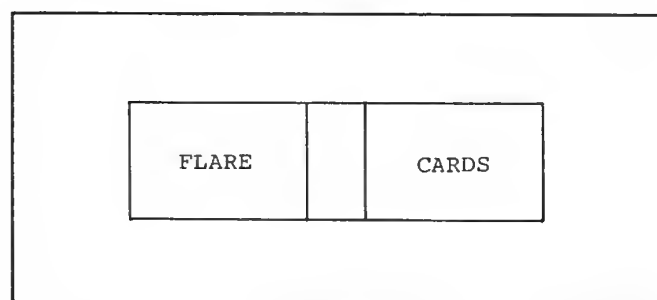
ROOM D



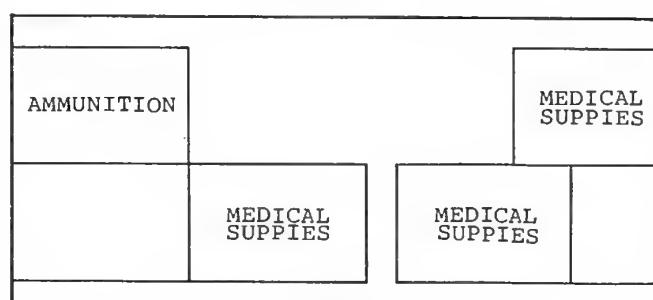
ROOM E



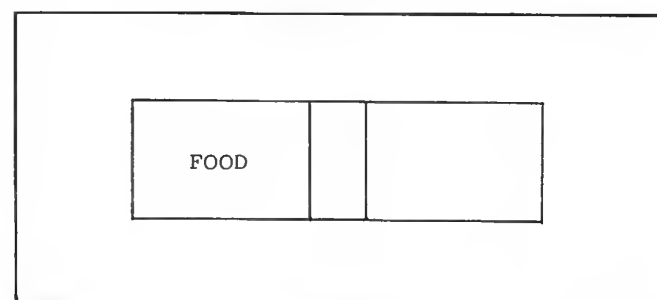
ROOM F



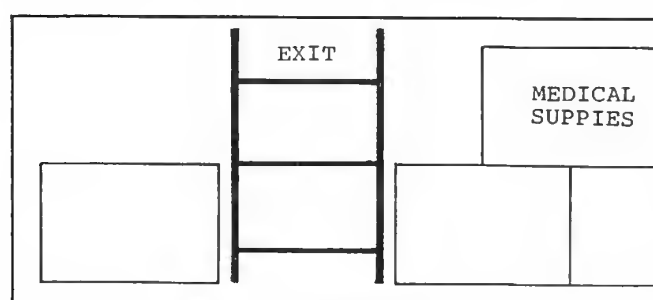
ROOM G



ROOM H



ROOM I



ROOM J

圖(1)：地下隧道內各房間可取物件之擺放位置

## 步兵小隊玩法詳介及攻略篇

搜索房間的東西時，只要將「+」字游標移在該物件上按BUTTON便可；當搜索完房間，可移到EXIT標誌離開。  
如各玩家再想清楚知道可取物件之位置，可參看圖(1)。

### 注意事項

- (1) 本遊戲並不可在半途暫停，即不能PAUSE GAME。
- (2) 遊戲進行中要不斷繪製地圖，否則很易迷失方向。
- (3) 在叢林和村莊中有很多陷阱，而且本遊戲又以單格畫面顯示，故要對陷阱格外留神。
- (4) 在叢林和村莊中，若隊員中彈受傷可換其他隊員，但以後每一部份都只可使用兩位隊員，並不可交替運用。若受了傷亦要繼續，直至死去後才可換另一隊員。
- (5) 玩者的戰士每個有四次機會受傷，第五次被擊中便會死亡，而當玩者在叢林和村莊中觸到陷阱亦會即時死去，陷阱亦會自動消失。
- (6) 在村莊的屋內搜索物品，只要走去物品旁邊站着，並將JOYSTICK推向上便可。
- (7) 在村莊內是會有一些平民(CIVILIAN)走來走去的，若玩者不幸殺死那些平民的話，士氣便會被扣去一截。
- (8) 當有隊員被擊中、墮下陷阱或殺死平民都會扣去士氣，若士氣被扣至零時亦會GAME OVER。
- (9) 在地下隧道內找到的MEDICAL SUPPLIES只可減去戰士一個HITS並可得獎分。
- (10) 在地下隧道找到FOOD食是可增加士氣的。

### 簡易攻略本

#### 第一部份：叢林

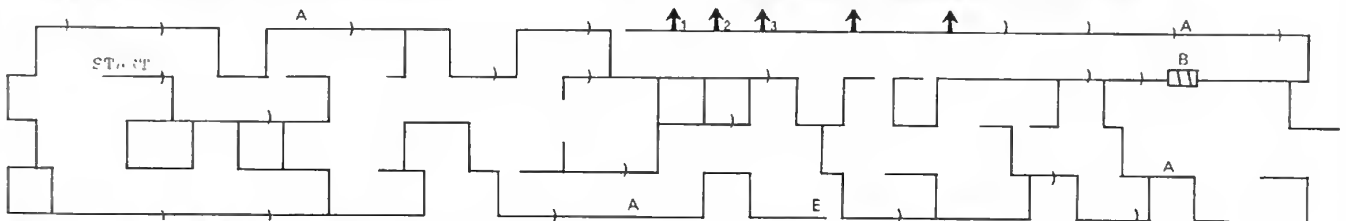
各玩家可先參考圖(2)，玩者由START處開始，先偏右行去找EXPLOSIVE，然後回左行，再通去BRIDGE，那便過了第一部份。

#### 第二部份：村莊

當炸了BRIDGE後，便進入了村莊部份，這裏和第一部份差不多，但當去到直路後半部便有一些村屋，首先去有TUNNEL SYSTEM之地圖的村屋拿MAP，再到最尾的村屋拿TORCH，然後回尾二的村屋推開那度TRAPDOOR，那便可去到地下隧道了。

#### 第三部份：地下隧道

玩者需先去A房找FLARE，然後再到C房找COMPAS



圖(2)：第一部份(叢林)

及第二部份(村莊)之地圖，  
地圖內符號所示之意思如：

↑<sub>1</sub> = MAP OF TUNNEL SYSTEM，即地下隧道之地圖

↑<sub>2</sub> = TRAPDOOR，即活板門

↑<sub>3</sub> = TORCH，即火把

↑ = 普通村屋，內有RICE(米)

A = AMMUNITION，即彈藥

B = BRIDGE，即大橋

S，然後再直落G或F房拿FLARE，最後便要到最外圍、最右的J房離開。(由於地下隧道的版圖較小，故並不刊出隧道的地圖，留待玩者自己發掘。)

#### 第四部份：狐穴

當離開地下隧道後，因已入夜，需要找地方休息，這處便是狐穴了，誰不知敵方早已埋伏了很多鎗手於洞口，於是便展開鎗戰，玩法是在對着的黑漆漆草叢中，會不斷冒出來向玩者開鎗，所以，玩者便要在鎗手開鎗前殺死他。而難就難在於一堆黑色的草叢中，我們只可看見鎗手的黑影，而且彈藥有限，若彈藥用光，便只有坐以待斃吧了！

#### 第五部份：山洞迷宮

鎗戰過後，太陽東升，玩者是處於一個山洞迷宮的起點，每一個畫面敵方均會派出四位敵兵作襲擊，而通道則只有左上角，右上角或左右皆可通過，但筆者發現只要儘量向右上角行，這便可很快到最後的畫面。而最後的畫面是會有一敵兵站在畫面中央，不斷向玩者發射機關鎗，以致玩者於死地，相反，玩者要避子彈外，還要向他進攻殺死他，可是玩者的彈藥卻是有限，但畫面中間接近底部亦有一箱AMMUNITION供應，但當完全用完後便只要等死了！相反，殺死敵兵便可完成遊戲的了！

在最後畫面時要玩者取去面前的一箱手榴彈，再用手榴彈去攻擊敵人，直至敵人死去為止，便完成任務。

筆者有一樣是覺得很奇怪的，就是筆者用自己的II E玩之時候，在第五部份，即山洞迷宮那處，過不了多過五個畫面便會自動HANG機，但當筆者在電腦時代服務部，那裏的ENHANCED II E卻能順利完成全個遊戲，這點真令筆者費解，未知各玩家的情形又是否和筆者一樣呢？請來信「電腦時代」賜教賜教！

### 後語

雖然PLATOON是改自I.B.M版本的，但亦是一個不容錯過的ACTION GAME，尤其在塑造戰士方面，能真正顯示出其軍人裝扮，而且動作亦算生動，雖以單格畫面顯示，但並不覺有什麼呆板慢滯之處，甚至在地下隧道內，更有立體3-D畫面輔以顯示，及鎗戰的新意念和刺激性，都令遊戲生色不少。最可惜的只是在音效方面略嫌粗略，不能將整個遊戲完全襯托出來。但整體上PLATOON已是水準以上之作，是很值得一玩的一個新GAME。另一可惜的是筆者始終未能將整個遊戲完成，希望各高人能多多賜教。

最後，祝各玩家能順利完成任務!!

# APPLE 新 GAMES 介紹

作者：李偉君

最近很多著名的軟件公司均紛紛為蘋果電腦系列推出了新產品，現在，我選了一些大家可能會感興趣的，向各位介紹一下。

## ——WIZARDRY II

由 SIR-TECH 公司出品的 WIZARDRY V (巫師第五集，以下簡稱 WV)。

跟以往四集的 WIZARDRY 一樣，WV 是一個 ROLE-PLAYING GAME (RPG，和 ULTIMA 系列遊戲一類)。WV 的副題是 HEART OF THE MAELSTROM。故事的發生地點和以前一樣，是在 LLYLGAMYN 王國。話說，最近 LLYLGAMYN 王國不斷發生各種各樣的天災，如地震、洪水、飢饉等，而賴以保護王國的 ORB OF L'KBRETH (一粒寶珠) 的力量又日漸減弱。王國的長老們同時又發現，這一切的背後，原來隱藏着一個大秘密，大陰謀。爲了要解開這個大秘密，你要湊足六人，每人均有其獨一無二的特質和能力，然後進入一個充滿巫術和神秘的迷宮。你的隊員可以從五個種族和八個職業中挑選。在你的控制下，你的人可以登山涉水，和各種怪物打交道，找尋失落的物件和得到不可思議的寶藏。最後，你要拯救困在 MAELSTROM 洞穴之下，一個魔法漩渦中的 GATEKEEPER。當然，你的任務會受到可怕的 EVIL SORN 不擇手段的阻撓。如果你任務成功的話，你可以統治 MAELSTROM 了。

WIZARDRY 系列的遊戲，向以其複雜了一 D 迷宮見稱，在這一集中，迷宮的範圍更大，而且因爲不對稱的關係，將比以往更複雜。同時，迷宮中將有數之不盡的水池，隱藏的物品，暗門等。此外，你可以和怪獸交談。而且這集更加插了很多新人物、怪獸，如可隱身的小偷和忍者，可替你呼出怪物的 SPELLCASTER SPELL 亦由 20 個增加到 60 個。新的戰鬥模式使你有更多的武器選擇，和新的戰鬥處境，考驗你的力量和策略。你又可以隨時 SAVE GAME。另外，這集雖然是獨立的故事，但你仍可將人物從以往的出品 TRANSFER 來或 TRANSFER 去以後的出品。遊戲的難度適中，適合初玩 RPG 的朋友，不像第二集的，一開始就需要 LEVEL 13 的人物。總而言之，WV 不會令各位失望。這遊戲適合任何型號的 APPLE II 系列電腦。■

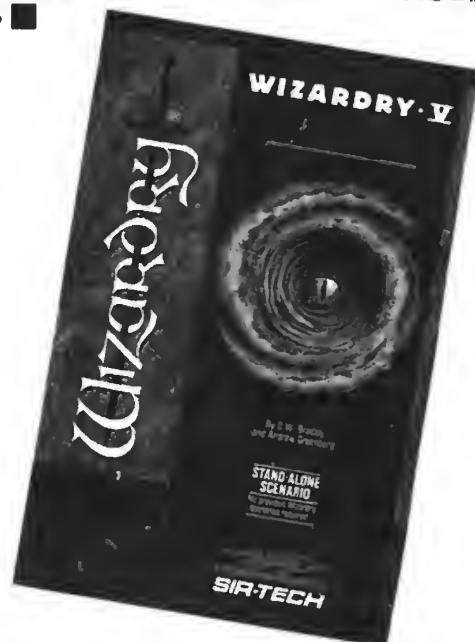
## ——THE USURPER-MINES OF QYNTARR

這是一個 TEXT ADVENTURE 遊戲。遊戲中，你要克服重重困難，尋找失去的 ORB OF QYNTARR。這粒寶珠 (ORB) 據說能夠助你剷除奸王，KING AKEN，亦即 USURPER，並且釋放被 USURPER 囚禁在洞穴下達

四百年之久的 QYNTARR 人民。

這遊戲的特點是版圖廣大。整個版圖可分四部份共二百區，供你探險。另外，它對複雜的，甚至成串的英文命令均能反應，比其他同類遊戲更「聰明」。此外，這遊戲亦能 SAVE GAME，有機會大家不妨一試。遊戲適合 128K 的 APPLE 電腦。

一向以其 SPORTS GAME 聞名的 EPYX 公司，最近又推出了幾種新的 SPORTS GAMES。以下是它們的簡單介紹。■



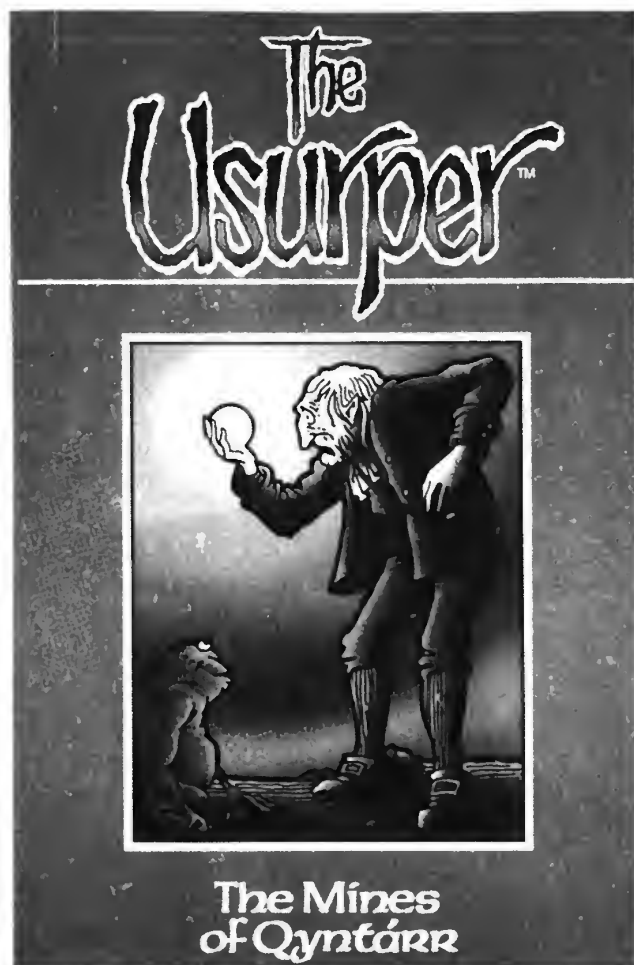
## ——THE GAMES: WINTER EDITION

THE GAMES: WINTER EDITION。 (以下簡稱 WED) 這遊戲據說乃是由前美國奧運代表隊 (1988) 提供資料，協助製作，故此，可玩性相信會相當高。在 WED 這個遊戲中，總共有七個不同的競賽項目，包括溜冰 (SKIING)，花式溜冰 (FIGURE SKATING) 和下山滑雪 (DOWNHILL) 等。WED 的特色是，你可以全權控制畫面，使你有身歷其境的感受。你可以選擇和電腦對抗或和多至八個人一起玩。遊戲適合所有 APPLE II 系列的電腦。■

## ——STREET SPORTS SOCCER

這是 EPYX 的 STREET SPORTS (街頭運動) 系列的第三彈，會玩過街頭籃球及街頭棒球的朋友請留意了。顧名思義，這次玩的是足球。遊戲開始時，你先要選擇是球場地。場地可分濕滑的草場和充滿障礙物的街頭。選好場地後，接着就是選球員了。你可從一群性格和技術均各有特色的球員中選擇三名你喜歡的，組成一隊。最後，以你超卓的

## APPLE 新 GAMES 介紹



控球，盤球，頭頂和勁射爭取勝利。當然，和其他同系列出品一樣，你和對手均可以用各種手段取勝。簡單的說，這是一場無限制的賽事。你可以和朋友作限時比賽，亦可以預設目標分數。當然，你可以選擇電腦作對手。本遊戲適合所有 APPLE II 系列的機種。■

## ——THE SPORTING NEWS BASEBALL

這個 SN 棒球是 EPYX 公司的新運動遊戲系列——SPORTING NEWS 系列的第一個出品。SN 棒球是 Epyx 公司和美國著名的「體壇聖經」——THE SPORTING NEWS MAGAZINE 合作，聯手開發的。相信以 SN 雜誌的專業知識，SN 棒球的寫實程度會相當高。這個 SN 棒球是一個模擬性的棒球遊戲。它和以前的街頭棒球（STREET SPORTS BASEBALL）的最大不同在於，SN 棒球是一場絕對正式的比賽。整個比賽的背景是一個正規的球場。你可以全權控制球員的投球、打擊、跑壘、盜壘和援殺等動作。SN 棒球的另外一個特點是，所有可供選擇的球員均是現役或過去球史上的棒球英雄。你可以組織一支現實中不可能出現的，由過去及現在的明星球員組成的球隊。所以，這遊戲絕對會適合那些棒球發燒友。讓我們靜心期待同系列的下一個出品吧。此遊戲適合所有 APPLE II 系列

的機種。■

## ——L.A. CRACKDOWN

LA 並不是一個 SPORTS GAME，而是一個 ACTION—STRATEGY 遊戲。顧名思義，除了動作外，此遊戲更考驗你的智慧和策略，LA 是 MASTERS COLLECTION 系列的第三個出品。同系列的有 OMNICORN COMSPIRACY 和 SUB BATTLE SIMULATOR。LA 可說是一個活動的偵探故事。遊戲中，你扮演一個經驗豐富的高級偵探。你要憑個人的專業知識和實貴經驗來指導一名新丁。同時，你更要偵破一個洛杉磯的主要販毒網。你對你的新丁拍檔的一切指導，均是在一架小巴上，透過二部電視監察器作出的。你可以叫你的拍檔去質詢地下組織的成員，搜集證據和直搗賊巢。但留意，你的新丁拍檔可能會挑戰你的權威，使他自己和你均陷於窘境。總而言之，LA 是對你的智慧作出大挑戰。本遊戲適合所有 APPLE II 機種。■

現在續要向大家介紹的，是 INFOCOM 公司。這間公司已往比較著名的產品包括 ZORK 系列、TRINITY 和 SHERLOCK 等。INFOCOM 的出品，其 GRAPHICS 一向甚有水準，以下就是它的新出品。

## ——ZORK ZERO



ZORK 系列已往的出品包括 ZORK I、II、III 和 ZORK TRILOGY 等。ZZ 是一個 GRAPHIC INTERACTIVE FICTION (GIF) 遊戲。這種遊戲和 TEXT ADVENTURE 很相似，只是 GRAPHICS 比較多。ZZ 的特色在於它雖然是 ZORK 系列的新出品，但故事背景却是發生在所有 ZORK 系列遊戲之前的時代。在這集中，令 ZORK 玩家迷惑的一切不解之謎將會解答，故事的起源亦會交代清楚。已往曾玩過 ZORK I、II、III 的朋友切勿錯過。遊戲的背景是這樣的，你目睹巫師 MEGABOZ 詛咒 THE GREAT UNDERGROUND EMPIRE 及其皇族的過程，你亦目睹王國的滅亡，你僥倖逃出生天。當你醒來時，你却是你自己的後代。你從本身家族代代相傳的秘密中得到啓發，開始了你的冒險生活。

當你開始探險時，你會看到一名皇家小丑，你會聽到他



## APPLE 新 GAMES 介紹

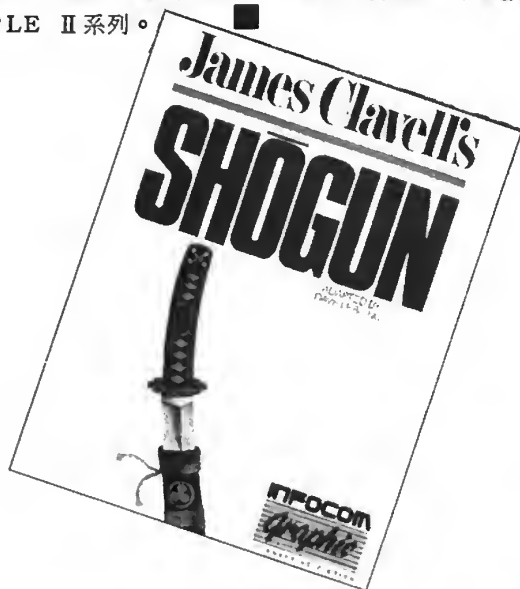
的歌聲，受到他的戲弄和得到一些謎語及似非而是的忠告等等。不久之後，你將會發覺這一切都是遊戲中不可或缺的提示。另外，你要走遍整個王國去找尋一些必需品。

Z Z 充份利用了 GRAPHICS 技術，令到謎語亦有視覺效果，而且更有一份地圖和一本百科全書。這遊戲的命令非常簡易，同時又有 ON-SCREEN 提示，不論對初哥或經驗玩家均十分方便。此外，Z Z 的版圖廣大（共有二百多個不同地點），謎語方面，更比已往三集加起來多，非常具有挑戰性。相信此遊戲對好此道者，實在不容錯過。遊戲適合 APPLE II 系列。■

## ——SHOGUN

相信大家都知道這遊戲有 IBM 版本，但你們可能不知道有 APPLE 版本，看過這遊戲的，相信對其精美及日本化的 GRAPHICS 印象非常深刻，在 APPLE 版本的 SHOGUN 中，這特色亦給保留下來。現在讓我們看一下這遊戲的內容。

SHOGUN 的故事發生在十六世紀的日本。你是一名英國的海上領航員，在封建的日本這個陌生而神秘的國度中，你必須想法求生。你的行動，你的說話以及對誰友好均會影響你的命運——亦即遊戲的過程。SHOGUN 和 Z Z 一樣，亦是一個 G I F 遊戲。此遊戲是根據著名小說 SHOGUN（大將軍）改篇的。「大將軍」這書曾被搬上螢幕和大家見面。最近在電視上播映的「洋行」和「大班」二套電視劇，亦是「大將軍」一書的作者所著的。曾看過這幾部劇集的朋友，可能會有興趣體驗一下作為故事主角的滋味吧。這遊戲的最大特色是它那，令人驚嘆的 GRAPHICS 均是依照十六世紀日本畫家的風格所設計和塑造的。而且，本遊戲亦有 ON-SCREEN 提示及簡易的命令，非常容易控制。本遊戲適合 APPLE II 系列。■



## ——JOURNEY

是屬於一種由 INFOCOM 新開發的遊戲種類。這種新遊戲，名為 ROLE-PLAY CHRONICLES（以下稱 RPC）。RPC 是一種集 RPG，INTER ACTIVE FICTION 及 FANTASY STORY 於一身的遊戲。這遊戲

你可以用鍵盤，JOYSTICK 或滑鼠（IBM 版本）全權控制，無需打字。

其實，JOURNEY 的背景非常簡單，你將帶領四名探險者和邪惡對抗，拯救世界。在探險過程中，你會看到大自然的美景，遇到不可思議的魔法，享受到全新的娛樂。由於這遊戲有超過一百幅的精緻 GRAPHICS，以及此乃新遊戲品種，故此，JOURNEY 是值得各位一試的，同時，故事的設計是由 ZORK，DEADLINE 及 ENCHANTER 等遊戲的作者負責，實在是信心的保證。遊戲適合 APPLE II 系列。■

## ——BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S INSPECTION

和其他 RPG 不同的是，故事不是發生在古代，而是發生在三十一世紀，而魔法的使用亦不會有，代之而起的是，由你駕駛的巨型戰鬥機械人——MECH。遊戲中，你是一名十八歲的少年，叫 JASON YOUNG BLOOD。你居住的行星受到侵襲，而你正在一個受到戰火洗禮的城市中飄盪。你身上只有少量的金錢，同時又只是一名經驗不足的戰鬥學員。身為軍隊司令的兒子的你，正被四處追捕。為了你自己，為了你父親及為了你的同胞，你運用個人的戰鬥智慧去累積經驗及求生。

此遊戲事實上是由 INFOCOM 和創作 PHANTASIE III，QUESTRON II 及 SUMMER GAMES 的 WEST WOOD ASSOCIATES 一起發展的，所以大家應會有信心。遊戲中，有競技場不斷補給你所需及增加經驗。此外，有



## APPLE 新 GAMES 介紹

超過四百萬個地點在電腦中。另外值得一提的是，遊戲中出現的巨型戰鬥機械人，乃參照著名日本卡通「超時空要塞」中的機械人設計的。而在螢幕上，你可對你駕駛的機械人作全面的檢查。總而言之，這個RPG是非常富冒險性及很複雜的，需要相當高的技巧，對於敢於挑戰難度的朋友，實在不可多得。本遊戲適合APPLE II系列。■

以上介紹的各公司所出產的新程式，相信有部份已經到達香港了。大家不妨以本文作為參考，以使在決定玩那一個遊戲時較為方便。有機會的話，我會再向大家介紹這方面的最新消息。多謝各位抽空閱讀本文。

接下來介紹另外三個新GAME：

### SPACE QUEST III

你飾演ROGER WILCO，現在進行一項重要任務，就是拯救一批軟件作家。你處身在死亡邊緣中，拯救行動十分艱巨，而在拯救行動中你會遇上下列煩厭問題，例如：

ROGER是否再次幸運？

難以置信拯救行動可否成功？

ROGER行動是否太遲？

ROGER不要忘記帶他清潔的內褲？

好了，停止問問題立刻進行遊戲！！

現在你乘坐太空船駛進SCUMSOFT帝國，與這班無知之徒作戰，因為他們正對我們的軟件作家施行酷刑，你要運用你的智慧在無生機環境中拯救這批軟件作家以及粉碎無知之徒。能否挽救宇宙的和平，就要靠你的機智了。

軟件未有定價及確定出版日期。■

### POLICE QUEST II

作為POLICE QUEST II的警官，你將要面臨意想不到的挑戰。囚犯被謀殺，同時女朋友又被綁架。險境重重，連自己也處身死亡邊緣；要肅清罪犯，能否挽救無辜的性命，就要靠你的身手和本領！

POLICE QUEST II與現實的警察生活很融合，祇要你跟着步驟調查便可完成任務，利用你的武器，迅速除去炸彈，而法庭和囚室均是重要調查線索的地方。

軟件未有定價及確定出版日期。■

### KING QUEST IV

在美麗的ROSELLA陪同下，你開始踏上夢幻般的旅程，以尋找那能挽救父親性命的寶物。

古代的獨角獸和各種可怕的妖魔、怪獸在沿途不斷向你挑戰及進攻，你得搜集珍貴的寶藏，以保生命安全。

KING'S QUEST令你時常處於正邪混戰中，你會遇上很多敵人如妖魔鬼怪等，因此你要迅速行動，運用你的資源，對抗敵人，因為你的時間有限！

• SIERRA'S NEW是一系列經過改良畫面的冒險遊戲，而KING'S QUEST IV便是最先用此法改良畫面的遊戲軟件。

• KING QUEST IV遊戲不分日夜，你可以整晚操作，或許你會在晚上遇到一些人物，而這些人物是不會在日間出現。

軟件未有定價及確定出版日期。■

# 俄羅斯方塊補充及提示

作者：PERFECT

TETRIS俄羅斯方塊已推出了一段日子，II+版本亦已面世，現在II+用家也可分享這精彩的遊戲。

此遊戲的指令和玩法在60期電腦時代中已刊登，現在不再重複。

## 補充指令

TETRIS遊戲有一個清除最高分數的指令，用法是在選擇關數畫面時按'R'鍵，電腦會問“RESET HIGH SCORES?”，此時按'Y'便可清除HIGH SCORES，但清除了的HIGH SCORES還沒有寫回碟中，所以要玩一次後才能寫碟。

## 遊戲提示

初玩這遊戲時應由第〇版玩起，亦可用NEXT（按'1'鍵）來預知下次出現的圖形，但當熟習了的時候，就應由較高版數玩起，因為這樣難度和刺激感均會提高，分數亦自然

會提高很多。另外，用NEXT時部任分數會被扣去，得分不會很高，所以最好不要用NEXT。

值得一提的是有少數磁碟機在寫HIGH SCORE的時候，因某些問題（例如速度），可能會弄壞磁碟，使磁碟無法讀入，所以筆者希望各玩家先做一個副本後才玩，如發現磁碟機不能寫HIGH SCORE或寫入後無法再讀出，就應把磁碟貼上WRITE-PROTECT，避免寫壞碟。

## 結語

有一個版本的II+俄羅斯方塊不能寫入HIGH SCORE，HIGH SCORE畫面變成一些廢物（筆者手上的也是如此），但不影響遊戲，而IIe版本是沒有問題；可以寫HIGH SCORE。

筆者現時的最高分數是15464分，由第七版開始，各玩家應不難打破此分數。祝各位玩得開心，玩得高分！■

## 湯姆耶沙追逐記

### 人數修改及選關法

## 加州提子乾先生

### 結束時毋須BOOT機法

作者：TSANG YIN MING

湯姆耶沙追逐記是AFC最新搜集軟件之一，各位玩者是否覺得只得五次機會不足夠，筆者提供增加人數及選關的方法：

1. 用任何一個SECTOR EDIT 去READ TRACK\$07 SECTOR\$01 BYTE\$ 96是人數，注意不大於80即128次機會。

2. 同一TRACK, BYTE\$9B是LEVEL的數字。

AFC另一隻軟件加州提子乾先生，在GAME OVER 之後按CTRL-RESET，再按FP(CR)，然後按RUN HELLO(CR)這樣便不需BOOT機再開始。■

## 如何使用 PRODOS 磁碟

本書所載的程式，如需在PRODOS系統下使用，會以DIRECTORY方式收錄在磁碟目錄上。

讀者若要直接執行該程式，可在啟動PRODOS磁碟後，鍵入：

]PREFIX/XXX/YYY

其中XXX是該片磁碟的VOLUME名稱，YYY是欲執行之程式所在的DIRECTORY（檔名後有DIR字樣的）。之後，再打入CAT，即可看到所要執行之程式所有附屬檔名了。■

## 世界地理誌之(二)

# 認識南美洲

筆者今日為大家介紹一個南美洲各國地理練習程式，主要用來學習南美洲各國家及其首都的位置。執行此程式時，先要鍵入閣下的名字，再選擇國家名字或首都來練習。螢光幕會出現南美洲地圖及一個閃動的游標。地圖左上角會印出要找尋的國家或首都名字，只要把游標移動至閣下認為正確的位置按[RETURN]，螢光幕便會自動顯示閣下所選定之位置是對還是錯。若是錯的話，螢光幕會示以正確位置及所選地區的正確名字。程式的控制鍵如下：

E - 游標向東移動一格  
S - 游標向南移動一格  
W - 游標向西移動一格  
N - 游標向北移動一格

## 更正

60期P40「XEVIOUS的改良」漏登兩個列表，補登如下：

### LISTING #1

ADD THESE LINES TO HAVE MORE SHIPS

```
16 TEXT : INPUT "HOW MANY SHIPS
? (1-128,0=INFINITE) ";XX
17 FOR I = 0 TO 5: READ J: POKE
36858 + I,J: NEXT : DATA 169
,2,141,44,96,96
18 IF XX = 0 THEN XX = 3: FOR I =
0 TO 2: POKE 25620 +I,234: NEXT
19 POKE 24926,XX - 1: POKE 24930
,32:POKE 24931,250:POKE 24
932,143: GOSUB 100
```

### LISTING #2

ADD THESE LINES TO CLEAR HIGH SCORES

```
4 GOSUB 125: IF K$ = CHR$ (27) THEN
300
300 TEXT : HOME : PRINT "CLEAR H
I-SCORES"
310 PRINT "PRESS ESC TO PROCEED"
320 WAIT - 16384,128: GET K$: PRINT
330 IF K$ < > CHR$ (27) THEN 5
340 FOR I = 8128 TO 8191: POKE I
,0: NEXT
350 FOR I = 8171 TO 8191 STEP 4:
POKE I,47: NEXT
360 PRINT CHR$ (4)"BSAVE XEV/HI
,A$1FCO,L$40"
370 GOTO 5
```

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟之上，列表並沒有刊出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期磁碟。

[RETURN] - 在游標坐落的位置按下此鍵。

[ESC] - 退出程式

螢幕顯示的符號：

“+” - 正確的地區位置

“=” - 所選的錯誤地區

筆者認為此程式對地理教師及家長們有幫助，可應用此程式來加深學生對南美洲的認識。

「認識南美洲」只有一個程式，檔名是SOUTH.AMERICA。程式必須在PRODOS系統下才可執行。由於程式列表頗長，不便在書上發表，只收錄在今期的程式磁碟上，檔案收錄在「SOUTH.AMERICA」SUB DIRECTORY內。讀者留意。■

# 電腦時代旗下產品總目錄

本出版社除出版《電腦時代》及《微電腦技術》兩本定期性刊物外，還出版發行多種類型的專集及軟件，適合蘋果APPLE機及IBM機用戶。以下是本社出版之有關產品目錄及訂價。

## 以下產品適合APPLE機用戶

A8801	電腦時代1至24期合訂本（附同15張磁碟）	HK\$250/¥200
A8802	電腦時代25至36期合訂本（附同12張磁碟）	HK\$150/¥170
A8803	中文咭應用程式集（第一輯）（附同2張磁碟）	HK\$50/¥50
A8804	中文咭應用程式集（第二輯）（附同2張磁碟）	HK\$30/¥30
A8805	128K RAM咭應用專輯（附碟一張）	HK\$40/¥40
A8806	魔音咭MB技術應用（附碟2張）	HK\$45/¥45
A8807	GPLE全域編輯器應用詳拆（附碟一張）	HK\$10/¥10
A8808	證書大師式樣（第二輯）	HK\$10/¥10
A8809	PS圖案集（附磁碟2張）	HK\$15/¥15
AS8810	私人財務會計管理系統	HK\$35/¥35
AS8811	蘋果機械碼輸入編輯器	HK\$30/¥30
AS8812	CP/M FORMAT 40	HK\$40/¥40
AS8813	中學會考化學模擬實驗	HK\$20/¥20
AS8814	128K RAM咭應用程式集（第二輯）（附磁碟2張）	HK\$25/¥25
AS8815	關鍵中文系統字庫碟（飛虎拼音字庫）	HK\$15/¥15
AS8816	關鍵中文系統字庫碟（音形碼字庫）	HK\$15/¥15
AS8817	關鍵中文系統字庫碟（快速碼字庫）	HK\$15/¥15
AS8818	關鍵中文系統字庫碟（聯想式字庫）	HK\$15/¥15
AS8819	ENHANCED II E專用中文DOS CCDOS (E)	HK\$20/¥20
AS8820	中文咭首尾碼免字庫系統（II+版本）	HK\$30/¥30
AS8821	中文咭首尾碼免字庫系統（II E版本）	HK\$30/¥30
AS8822	中文咭首尾碼輸入系統字庫加字器	HK\$10/¥10
AS8823	1至48期電腦時代總目錄中文索引	HK\$10/¥10
AS8824	中文萬事通常識問答套件	HK\$25/¥25
AS8825	電腦時代程式核對工具：PROOFREADER 7.0	HK\$15/¥15
AS8826	日本卡通動物人物展影（第一輯）	HK\$7/¥7
AS8827	日本卡通動畫人物／香港風情畫（第二輯）	HK\$7/¥7
AS8828	加菲造型PS圖案集	HK\$7/¥7
AS8829	和路迪士尼卡通人物大展	HK\$7/¥7
AS8830	軟中文秤骨算命	HK\$7/¥7
AS8831	道路安全教育常識	HK\$7/¥7
AS8832	眼球構造	HK\$7/¥7
AS8833	軟中文推理集	HK\$7/¥7
AS8834	TAKE1製作電影大賞	HK\$7/¥7
AS8835	超級加密工具SUPERLOCK	HK\$7/¥7
AS8836	保護破解及拷貝 第一輯	HK\$7/¥7
AS8837	保護破解及拷貝 第二輯	HK\$7/¥7
AS8838	保護破解及拷貝 第三輯	HK\$7/¥7
AS8839	保護破解及拷貝 第四輯	HK\$7/¥7
AS8840	保護破解及拷貝 第五輯	HK\$7/¥7
AS8841	卡通偶像海報精選集第一輯	HK\$15/¥15
AS8842	卡通偶像海報精選集第二輯	HK\$15/¥15

**補購逾期  
電腦時代  
雜誌或程  
式磁碟可  
到讀者服  
務部**

通訊電話：3-7712007

讀者服務部：彌敦道607號  
新興大廈1804室

## 另外還有

COMPUSOFT 磁碟月刊	每期HK\$15/¥15
電腦時代37期至最新一期程式磁碟	每期HK\$29.9/¥30

## 以下產品適合IBM機用戶

微電腦技術每期程式磁碟	每期HK\$30/¥30
電腦時代PC—SOFT程式磁碟	HK\$10/20 /¥20
PD系列應用／實用軟件	HK\$12/24/¥12
COMPUNET INT·CONFERENCE	HK\$15/¥15

## 89年最新產品

A60E8901	生物輔助教育軟件——細胞分裂與DNA	HK\$7/¥7
A60E8902	地理輔助教育軟件——地球與太陽	HK\$7/¥7
A60E8903	中學化學輔助教育軟件——化學演習	HK\$7/¥7
A60E8904	初中化學輔助教育軟件——化學實驗與自測	HK\$7/¥7
A60E8905	初中化學輔助教育軟件——輔助練習	HK\$7/¥7
A60E8906	89最新軟件拷貝集（第一輯）	HK\$7/¥7

## 送貨服務

同時為加強服務，我們特別提供送貨服務，詳情請參閱本刊「送貨服務」說明。

由於篇幅所限，上述所有產品未能詳盡介紹，歡迎讀者親臨電腦時代讀者服務部查詢。服務部地址：旺角彌敦道六〇七號新興大廈十八字樓一八〇四室。

現凡訂閱電腦時代  
連程式磁碟，同時申請  
加入AFC會可獲六折會  
費優待。

# 加入AFC會 免費借用原裝軟件

由十月開始，「蘋果用家會」AFC提供嶄新的服務。會方將會每月定期從世界各地購進最新出版的APPLE原裝軟件，所有會員可以毋須花費分文就可租借用到，而且還包括軟件的原裝MENU。我們相信這些新軟件並不容易在高登商場等地方找到，縱然有，亦要花高昂的代價才可取得。

假如閣下欲以最廉宜的代價而取得最多最實用的工具及遊戲軟件，相信本會是唯一途徑。加入本會，可以令你每年節省超過2000元的軟件購買費用。

加入本會後，閣下可享受到每年免費借用24套原裝軟件的權利，而由第廿五套開始，每套只需繳付2元的租金。軟件使用手冊，完全免費租借。

同一時間，會員可以九折價錢購買電腦時代出版社旗下之產品（特價貨品除外）。當然所有會員都會獲得我們供應的廉價高質5 1/4"磁碟，與及每月一份的會員通訊。

今時今日廉價軟件不再容易取得，加入AFC會就是最明智的抉擇。

本會備有詳細章程供索閱，歡迎駕臨本會服務部或函索，請附同一個回郵信封寄九龍中央郵政信箱71193號AFC會服務部收，信封面請著明「索取章程」。

AFC會年費300元。

海外會員年費400元，另加購碟按金200元。

申請人請填妥下表格，連同入會費300元寄來九龍中央郵政信箱71193號，電腦時代讀者服務部收。

支票抬頭請填寫「COMPUTING AGE PUBLISHER」或親臨上海街395號安樂大廈19字樓。

## AFC入會申請表格

本人欲申請加入AFC會，本人將會遵守一切會員守則。以下是本人之資料：

姓名：英

中

年齡：

地址：中

地址：英

身份證號碼：

銀行：

支票  
號碼

電話：

職業：

會方專用，請勿填寫

申請日期：

會員編號：

擁有機種：☐ II +

會籍有效期：

經手人：

☐ II e

☐ II GS



# 超值產品

## 蘋果電腦用家必備參考書



### 1至 24期合訂本

(本書連同15張程式磁碟一併出版)

每套訂價250元



### 25至 36期合訂本

(本書連同12張程式磁碟一併出版)

每套訂價150元

下列特約經銷處有售：

- 電腦時代讀者服務部
- 深水埗高登商場二樓7號萬達電腦公司
- 太古城商場第二期256號威威雜誌屋

# 超特惠訂閱 令你節省 240 元

為照顧長期讀者，  
我們特別提供特惠的訂閱價：

- 訂閱電腦時代雜誌+程式磁碟(APPLE 版本) 十二期，只需 300 元，較每期零售購買節省240元。
- 訂閱電腦時代雜誌十二期，只需150元，較每期零售購買節省30元。
- 訂閱電腦遊戲月刊十二期，只需144元，較每期零售購買節省36元。

## 今日就請立即訂閱

所有電腦時代出版社旗下產品皆接受訂閱。訂閱辦法簡易，閣下只需填寫好下列表格及回郵地址，連同訂閱費，利用劃線支票或郵政匯票（請勿劃線）寄來九龍中央郵政信箱71193 號「電腦時代出版社」收即可。外埠訂戶可寄往「CPO BOX 71193, KOWLOON CENTRAL POST OFFICE, HONG KONG」即可。如要掛號加付60元。磁碟訂戶加付 120 元

訂戶亦可親臨讀者服務部利用現金訂閱。

各項訂閱收費請參考訂閱收費表。

### 本人擬訂閱

- ☐ 「電腦時代」雜誌+「程式磁碟 (APPLE) 版本」(十二期)，由第\_\_\_\_期開始
- ☐ 「電腦時代」雜誌(十二期)，由第\_\_\_\_期開始
- ☐ 「電腦遊戲月刊」雜誌(十二期)，由第\_\_\_\_期開始

姓名：(中文) \_\_\_\_\_

(英文) \_\_\_\_\_

地址：(中文) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

(英文) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_

付上劃線支票No：\_\_\_\_\_ 銀行：\_\_\_\_\_

舊訂戶號碼：\_\_\_\_\_

請填妥下列之回郵地址：

姓名：\_\_\_\_\_

地址：\_\_\_\_\_

處理日期：\_\_\_\_\_

收款人：\_\_\_\_\_

☐ 現金支付 ☐ 支票付款

新訂戶號碼：\_\_\_\_\_

經手人：\_\_\_\_\_

郵購訂閱收費表

書類	本港地區	澳門、中國、 東南亞地區	其他地區
「電腦時代」十二期	HK \$ 150	HK \$ 190 (平郵) HK \$ 310 (空郵)	HK \$ 220 (平郵) HK \$ 370 (空郵)
「電腦時代」雜誌+ 「程式磁碟」十二期	HK \$ 300	HK \$ 370 (平郵) HK \$ 540 (空郵)	HK \$ 410 (平郵) HK \$ 600 (空郵)
「電腦遊戲月刊」 雜誌十二期	HK \$ 144	HK \$ 180 (平郵) HK \$ 270 (空郵)	HK \$ 210 (平郵) HK \$ 360 (空郵)

實用工具程式篇

高動感遊戲程式選輯

中學及兒童教育程式集

思考性遊戲程式選輯

- 1 磁碟保護器：COPY VTOC法
- 2 文字檔觀看器
- 3 BLOAD位址指標
- 4 磁盤香江
- 5 程式分解擴展器
- 6 35、40磁軌快速拷貝程式
- 7 40軌磁碟改造器
- 8 REBOOT DOS
- 9 利用印字機印出多款字形
- 10 磁碟救星（將含I/O ERROR的SECTOR除去）
- 11 讀取鍵盤副程式
- 12 機械碼輸入編輯器
- 13 CATALOG HELPER
- 14 印製結構性程式列表之LIST大師
- 15 APPLESOFT全機編輯器
- 16 將視窗顯示功能注入II+機上
- 17 改良版40軌磁碟改造器
- 18 CATALOG HELLO
- 19 VTOC編輯器
- 20 將壞磁區自動鎖住的DISK-AID
- 21 萬用輸入裝置
- 22 磁碟LOCKER
- 23 程式保留字檢查系統
- 24 輔助程式編輯器
- 25 HELLO程式演練
- 26 有七項功能的DOS設計器
- 27 APPLESOFT執行監察器
- 28 II+機上的雙倍高解像度
- 29 全天候CTRL字符檢查系統
- 30 FORMAT磁碟而無需預裝系統——新INIT指令

- 31 機械碼起點地址搬移器
- 32 程式編輯器
- 33 磁碟度身定造器
- 34 專為PS而設計的繪圖工具
- 35 將檔案加上保護之檔案密碼鎖
- 36 SLIDE SHOW系統
- 37 文字畫面螢幕旋轉器
- 38 將16K RAM磁碟裝為印字機BUFFER站
- 39 功能鍵盤POWER KEY
- 40 螢幕顯示格式設計器
- 41 迷宮產生原理及如何編寫迷宮遊戲
- 42 解決DOS 3.3 SUB-DIRECTORY的方法
- 43 任意設計目錄索引顯示程式
- 44 將工具程式放入DOS佔用之三條磁軌上
- 45 最完整的HELLO 程式：GO II
- 46 將DOS 3.3移上16K RAM站
- 47 DOS 3.3 指令修改器
- 48 自動減省程式長度加快執行效率程式
- 49 十六種機械碼編印格式
- 50 RAM站控制中心
- 51 DOS殺手：令磁碟增加三條磁軌儲存空間的工具
- 52 將高解像圖真存入RAM站
- 53 將低解像圖或文字真存入RAM站
- 54 將RAM 站作為磁碟機使用
- 55 有多項功能的AMPERSAND工具程式
- 56 美化程式列表格式編印器
- 57 圖形表設計師
- 58 太陽系模擬——探測六大行星移動位置

硬件週邊應用研究探討篇

- 1 機械語言怎樣控制磁碟機馬達活動(上)
- 2 機械語言怎樣控制磁碟機馬達活動(下)
- 3 APPLE開機後的程式
- 4 印字機功能大揭曉
- 5 活用印字機之(一)BIT IMAGE精印功能的差異
- 6 活用印字機之(二)界面結構
- 7 一粒專為設計的CPU——65C02
- 8 APPLE BOOT ROM剖析

電腦時代1-24期合訂本到底有什麼吸引力？

它的“內涵”就是其中奧秘……

- 1 特務長龍DANGER RANGER
- 2 暗網截擊戰
- 3 太空飛船EYE
- 4 時光戰士TIME PILOT
- 5 大暴雨RAIN SHOWER
- 6 可設計跑道及車位的大內
- 7 星球戰士STAR WAR
- 8 立體死亡大賽車
- 9 方樂塔世界爭奪戰
- 10 500圍大賽車
- 11 蘋果杯大賽車
- 12 七海霸王
- 13 太空戰士
- 14 JACKIES HEAD
- 15 高難度食鬼遊戲
- 16 巨蟹求生記

最受歡迎軟件評論集

- 1 發揮個人第八藝術天份的TAKE 1
- 2 ARCADE MACHINE使用方法詳析
- 3 動畫製作軟件：TGS
- 4 報紙會刊通訊製作工具：NEWSROOM
- 5 印字機藝術師：TRIPLE DUMP
- 6 BEAGLE BASIC
- 7 D-CODE應用法
- 8 創作冒險遊戲軟件
- 9 為錄影機編寫程序

系統探討篇

- 1 用軟件來控制 BOOT DRIVE 2 (上)
- 2 軟件控制直接 BOOT DRIVE 2 (下)
- 3 建立更好的DOS系統——PRODOS
- 4 更完美的DOS 3.3
- 5 加快DOS方法之探討
- 6 41軌磁碟
- 7 40軌磁碟SECTOR使用情況顯示
- 8 在機械語言程式中CALLBASIC
- 9 在48K 記憶下運行PRODOS

現在，我們相信閣下必然了解到其中的奧秘

今日就請立即購買一套，然後小心珍藏起來！

經已出版

- 1 氫氣氯化氫分子排列結構模擬
- 2 函數擴展及因子分解
- 3 化學反應之模擬
- 4 英文文法測驗
- 5 東南西北方向概念練習
- 6 英文文法測驗練習
- 7 看圖識字
- 8 排序原理透視
- 9 活用物理學知識——射龍門
- 10 精仔錢箱
- 11 數學學習加減運算
- 12 兒童數字訓練
- 13 組合與立方程式解答系統
- 14 化學實驗資料說明

適合十二歲以下兒童

- 數字認識初階
- 數字咭
- 四則運算訓練
- 加數計算機
- 讀九個月大的嬰兒接聽電話吧！
- 幼童學前教育套件
- 動腦筋串生字之(一)
- 動腦筋串生字之(二)
- 適合十二歲以上學童
- 英文語句文法文法練習系統
- 初中數學套件之(一)
- 初中數學套件之(二)
- 初中代數練習
- 符號逆輸入(RPN)計算機
- 自動三角函數由線系統計算系統
- 動量不減定律
- 應用初級微積分

MB應用探討專輯

- 1 令APPLE發聲趨向完美的MB
- 2 以MB來製造音樂效果的技巧
- 3 利用MB及MCS配上背景音樂(上)
- 4 MCS背景音樂問題(下)
- 5 令發聲功能更完美的MB TOOL KIT
- 6 利用MB做時鐘咭
- 7 MB的律之應用——HELLO

- 1 金字塔數字塔
- 2 廿一點紙牌遊戲
- 3 吃不到的葡萄並不是酸的
- 4 五子連環
- 5 樣子媽媽
- 6 成雙成對
- 7 海灘浴血戰BEACH HEAD
- 8 七海爭霸戰
- 9 戰略跳棋
- 10 最後一個立體打井遊戲
- 11 最後一子
- 12 超級越軌大賽
- 13 被困在迷宮裡的小猩猩
- 14 月球一小步，人類一大步
- 15 3-6-9鬥智遊戲
- 16 紙牌遊戲：沙盤
- 17 立體迷宮
- 18 神偷智破夾瑪
- 19 原子彈迴
- 20 古堡之謎
- 21 管理存放處理技術
- 22 保存迷宮
- 23 士兵捉地雷
- 24 一記殺敵
- 25 武士忠魂
- 26 步步為營
- 27 四位一體
- 28 智力棋的考驗
- 29 太空侵略者對開

小型硬件改良/製作精選

- 1 如何直接 BOOT DRIVE 2
- 2 為磁碟機裝置WRITE PROTECT開關
- 3 直接控制畫面開關
- 4 16 K WILDCARD
- 5 16 K RAM站改良：解決HANG機困擾

拆碟技術精華

- 1 POKE 214、128之破解方法
- 2 WILDCARD能夠解拆保護的原理
- 3 BOOT O 程式的活用與分析
- 4 保護程式技巧之一——微利VTOC法
- 5 直接讀取GAME FILE——活用RWTS
- 6 EA遊戲軟件保護方法研究

特稿精選

- 1 四大磁碟系統研究(上)：DOS 3.3
- 2 四大磁碟系統研究(中)：CP/M 2.2
- 3 四大磁碟系統研究(下)：PASCAL 及 PRODOS
- 4 磁碟的製造過程(上)
- 5 磁碟製造過程(下)：外圈的製造
- 6 ASCII大揭曉

應用軟件庫

- 1 專業室內設計師
- 2 唱片盒管理系統
- 3 電子接線設計器
- 4 自製私人名片及信紙
- 5 全能標貼編製器
- 6 家庭資產管理系統
- 7 活動電子訊息顯示板
- 8 趙吉靈的生理周期
- 9 行政應酬決策輔助
- 10 貸款利息分析計算器
- 11 股票投資分析系統
- 12 電腦時代文件柜
- 13 萬用統計室表製作
- 14 萬能電子計算機
- 15 大忙人時間計劃
- 16 工商業投資、報關
- 17 分析預報系統
- 18 日文文字處理系統

- 1 電腦時代月曆
- 2 COMPUTEXT 文字處理系統
- 3 雜誌期刊文章及目錄頁數索引紀錄系統
- 4 自製磁碟索引封套器
- 5 螢幕健美操——能令神經鬆弛的程式
- 6 私人約會備忘日曆
- 7 會講廣東話的蘋果電腦
- 8 電子郵箱
- 9 磁碟檔案索引黃頁分類系統
- 10 可隨意訂定格式之頁計紀錄處理系統
- 11 MARCO全能功能鍵盤
- 12 家庭購物備忘及食物日用品存貨管理系統
- 13 家庭開支及個人消費管理系統

## 電腦通訊技術

- 讓MODEM來擴展個人的電腦天地：你不再單獨MODEM/TELECOM常用技術名詞字彙詳解(一)
- 怎樣選購適合的MODEM
- 選擇購買MODEM的五大要素
- MODEM/TELECOM常用技術名詞字彙詳解(二)
- MODEM/TELECOM常用技術名詞字彙詳解(三)
- 要發揮MODEM最高效用選擇通訊軟件十分講究
- 通訊軟件出版商名錄總覽(上)
- 通訊軟件出版商名錄總覽(下)
- 通訊軟件簡介之一——CROSSTALK使用細節資料
- 放眼世界——美國
- 正程認證SUPER SERIAL 卡
- DATACOM遙控模
- 專供電傳通訊用的檔案形態轉換器
- 高遠MODEM面面觀
- 淺談X-MODEM協議錯誤與原理
- 怎樣克服電傳通訊上聲音干擾問題
- 怎樣加入國際電子通訊網？

## 實用工具程式庫

- 用左右箭咀選擇的SUPER CATALOG HELLO
- 多功能機械碼搜尋程式
- RWTS 追蹤器
- 程式操作追蹤系統——捉虫器
- 徹底刪除已DELETE之檔案工具
- 機械碼語言輸入監督系統
- 從PIXIT 中學習的簡單檔案選擇技巧
- 自動展示PS圖案及高解像度圖形
- 強化了的APPLESOFT BASIC指令集
- 機械碼簡易輸入器
- 縮印低解像圖形
- REMARK 美化器
- 文字檔壓縮編印器 (需配合128K時使用)
- BASIC簡易輸入器
- PIXIT及TAKE 1圖形展示器
- 128K時尋找器
- 磁碟字串快速搜尋器
- 超高速BASIC程式比較器
- 全自動VTOC搬移器
- 程式錯誤訊息指示器
- 為家用帶來無限方便的軟體功能鍵盤
- 將NEWSROOM圖像轉錄PS使用
- 實用輸入選擇器
- 將檔案任意排列的工具：NOBLE CAT
- PRODOS新COPY指令

## 魔音咭與音響效果

- 音樂咭發展面面觀
- 深入研究MRB與SMB的差異
- 如何在DUAL CPU機上運行魔音咭
- 你所不知道的有關魔音咭20個問題
- 為你的魔音咭軟件加上SLOTFINDER
- 利用魔音咭模擬鍵盤
- 魔音咭背景音樂之讀取音樂資料方法
- 魔音咭背景音樂之有關中斷處理問題(上)
- 魔音咭背景音樂之有關中斷處理問題(下)
- MCS背景音樂編輯器——AUTO MUSIC
- MCS音頻顯示器
- 完整無BUG的MCS副程式

## 動感創作遊戲

- 數字怪獸
- 彈板飛人
- 反光鏡
- 彈球魔怪
- SKY DESTROYER
- 將SSI的BATTLE OF NORMANDY
- 配上MCB音響效果
- 有九個LEVEL的雷制戰士
- 戰機會變得很人的超時空要塞
- 銀河戰士

## 特稿

- 我買了He
- RAMWORKS在高登
- 6502掉線記憶力變
- RAM咭與應用軟件的相容性
- APPLEWORK 是否配合各種RAM咭？
- He ENHANCEMENT KIT及65C02的問題
- 雙倍速解鎖技術之謎

- 印字機界面時的另一妙用：存放工具程式
- 專為磁碟機時序訂造的C-CARD BASIC
- 個人中文系統的深入探討和改良方法
- 解決PS印圖漏針現象

## 思考性創作遊戲

- 棋類遊戲百種之九：JUNIOR SCRABBLE 拼字遊戲
- 棋類遊戲百種之十：HALMA 波子跳棋
- 棋類遊戲百種之十一：ZODIAC 十二星座對配棋
- 棋類遊戲百種之十二：可選擇電腦或人為對手的圍城棋
- 棋類遊戲百種之十三：棋盤遊戲PUZZLE
- 棋類遊戲百種之十四：棋盤遊戲PUZZLE
- 棋類遊戲百種之十五：MEGATRON
- 棋類遊戲百種之十六：棋盤遊戲PUZZLE
- 棋類遊戲百種之十七：魔盤仔過迷宮
- 棋類遊戲百種之十八：金字塔尋兇
- 變化萬千的撲克板
- 十足模擬紙牌遊戲：電腦橋牌
- 太空尋寶
- 把你帶入東方幻術的通甲奇兵大闖入封門
- 聽力的考驗——軍寶奇兵
- 迷宮驚魂
- 民間玩意移棋相問通解
- 超級打字遊戲
- 軍事遊戲：坦克大戰
- 模擬棋盤紙牌遊戲：SUPER POKER
- 具有人工智能力量的五子連珠大門法
- 人工智能遊戲創作專輯CONNECT——5
- 熱氣球升空
- 紙牌遊戲——SUPER 2
- 有賽前簡單顯示的賽馬遊戲

## 保護及解拆技術研究

- NIBBLE COUNT的原理與製作方法
- 再談NIBBLE COUNT保護原理
- 螺旋狀保護方法研究(一)連續螺旋軌的製作方法及其原理
- 用CPS 5.0做BIT INSERTION保護
- 化繁為簡的保護程式方法
- 解拆GAME MAKER
- 解拆EDO IV為FILE
- 如何應用為你唔舌於自己的程式內
- 解拆ABT為FILE
- 解拆HARD BALL為COPYA
- CRAZY PROTECTION V.1的破解

## 實用與遊戲軟件評論集

- 具有TALK CARD功能的最新軟件——為你唔舌
- 綜合性軟件PLUSWORK初評
- PS的良伴：PRINT SHOP COMPANION
- 美麗字體印製硬本的軟件：FANCY FONT
- 淺談中文超級繪圖
- 將印字機變為繪圖器軟件——DOTPLOT
- 通天奇兵LOCKSMITH6.0(一)初論

- 通天奇兵LOCKSMITH6.0(二)BOOT TRACER的探索
- 比磁碟漢語更強勁的個人中文系統
- 証書大師——詳細使用方法
- 能將11一分為二的工具：EXTRAK TASC及COMPIILER十的比較
- GAME MAKER——遊戲大師
- AZTEC C65第一步接觸

## 小型製作專欄

- 自助修理篇之一：主機毛病的診斷
- 自助修理篇之二：週邊毛病的診斷
- 自助修理篇之三：磁碟機控制哈的修理
- 鍵盤控制
- 60字行咭專用：新超光底字ROM
- 軟開關選擇INVERSE或HILITE字行
- 花三元改裝立體聲輸出音響效果
- EPROM清洗器製作
- 隨意選擇四行或八行文字混合畫面顯示
- 軟開關控制混合畫面四行或八行文字顯示選擇
- 用硬體來控制螢幕顯示方式
- MULTI-JOYSTICK PORT咭
- 雙鍵盤輸入
- 組印80字行文字畫面顯示
- 為APPLE加上密碼鎖
- MIGHTY PRESS印字機介面咭研究
- 加強聲音輸出及會閃亮的閃燈

## 趣味程式小品

- 怪異螢幕效果
- 改頁MONITOR列表方式
- 新兩欄目錄顯示
- 如何減少BOOT時之噪音
- 魔鏡——MONITOR壞了
- 刪除WRITE-PROTECT的秘鑑
- HEADING花紋製作器
- 磁碟顯示器
- 音樂CATALOG
- PR #通談

## 應用軟件篇

- 存放客戶資料：電子名片資料庫
- 報表形式的文字資料處理器
- 家庭醫療健康記錄系統
- 商業郵寄信封及地址標貼處理器
- 集計數器及排序功能的多用途文字處理器
- 指正程式錯誤成因的(有錯必糾)系統
- 特快郵遞郵費諮詢系統
- 通用備忘助理
- 電腦教你影相
- 活用印字機：印字體管理程式
- 利用文字模擬製版的專業繪圖儀
- 香港島及動向預測系統
- 卡通動畫製作系統
- 活用印字機：機械碼列印管理程式

## 電腦輔助教育程式

- 幼兒歡樂屋
- 算術食鬼
- 氣球教學
- 多種物理運動模擬器
- 超高精度的階乘運算
- 試前英文練習程式
- 道路安全教育
- 集LOGO與BASIC優點一身的TURTLE BASIC

## 程式編寫技巧研究

- OVERWRITING被消除的檔案
- 再格式化磁碟
- WILDCARD CATALOG
- DIR/SYS磁碟檔案系統模式
- 同時SAVE原檔及後備檔
- 新檔案名字的產生
- 檔案上鎖開關
- 能快速閱讀順序文字檔的工具：TYPE FILE
- 程式編輯方法的探討
- 用BSAVE指令方法寫入文字檔
- 最巧妙的DOS指令：EXEC
- 輸出/輸入裝置深入研究和示範

電腦時代

THOMSON

「電腦時代25-36期合訂本」被稱為一顆「明珠」是有其原因的

今日就請立即購買一本，然後小心珍藏起來！！

經已出版

# 送貨服務申請表

為加強服務，我們特別提供一項送貨服務，無論訂購貨物多少，我們均可直接送到訂貨人手上。此項送貨服務只限於下列地區的商務辦公室地址，住宅地址暫時未能提供同類服務，敬請原諒。

送貨地區包括：港島區中環、灣仔、銅鑼灣、北角、鰂魚涌、上環。九龍區尖沙咀、佐頓道、旺角、深水埗、長沙灣、葵涌、荃灣、紅磡、觀塘。

各讀者如要使用送貨服務，必需填妥送貨服務表格。否則恕不辦理。請將送貨服務表格連同貨款及所需服務處理費用劃線支票一併寄來九龍中央郵局信箱，信封面請註明「訂購送貨」。每張訂單約需時一周至二周處理。

本社有權拒絕接受辦理任何的「送貨服務」而無須事前提出通知。

(請用正楷書寫)

經手人 _____	訂單編號 _____	送貨單編號 _____
收貨人姓名：_____ 公司名稱：_____		
聯絡電話：_____ 公司辦公時間 _____ 午膳時間 _____		
地址：_____ _____		
本人訂購下列貨品（請填編號及貨品名稱簡名，如本表格不夠填寫，可自行影印副本再填寫）		
貨品編號	貨品名稱	訂價 \$
1 _____	_____	_____
2 _____	_____	_____
3 _____	_____	_____
4 _____	_____	_____
5 _____	_____	_____
		共貨價 \$ _____ 處理費 \$ _____ 合共 \$ _____ 支票號碼 _____
		凡購貨 40 元以下，另收 HK\$ 15 送貨處理費 40 元至 120 元 收 HK\$ 10 120 元以上 免費送貨服務
請保留此份訂購單存底，方便日後發生問題時作為證明文件。		
訂購人姓名 _____ 支票號碼：_____ 總共銀碼（連處理費） _____		
聯絡電話 _____ 銀行名稱 _____ 訂單編號 _____		
本公司專用，請勿填寫：		
送貨日期 _____ 經手人 _____ 日期 _____		



# 程式磁碟同期出版

電腦時代每期都刊登多個精彩及實用的程式文章，有APPLE機用的，亦有IBM機用的。為了方便讀者無須浪費時間鍵入這些程式列表（部份程式由於太長，本刊亦不將列表刊載），我們將所有的程式都收錄在磁碟上，並隨雜誌同時出版。

讀者在購買程式磁碟時請留意APPLE版程式磁碟與IBM版程式磁碟是有所不同。

程式磁碟的訂價是以每期為一個單位計算。APPLE版本的程式磁碟訂價HK\$29.9，IBM版本的程式磁碟每期訂價HK\$20。

讀者可到各特約經銷處購買得到。APPLE版本的程式磁碟設有長期訂閱服務（每年十二期雜誌連磁碟只需HK\$360，較零售節省三分之一多）。IBM版本程式磁碟暫不設長期訂閱。

## 如何使用程式磁碟

一般來說，APPLE版本的程式磁碟上都含有DOS，用戶只要放入磁碟機中即可啟動使用，除非有特別說明。而IBM版本的程式磁碟都是不含有DOS系統，用者必須先啟動DOS（MS-DOS 2.0或以上版本）再放入我們的磁碟去執行。許多時，IBM版本程式磁碟上的程式由於長度相當，我們都事先壓縮來存放，故在使用時必須先行將FILE解壓。此時用家必須要有第二部磁碟機或硬磁碟。

讀者若對我們的程式磁碟在使用上不明白，可到讀者服務部查詢。

## 程式磁碟特約經銷

1. 深水埗欽州街94號高登商場二樓7號萬達電腦公司
2. 中環三聯書局（四樓雜誌部）
3. 西環屈地街22號地下創業雜誌中心
4. 太古城商場第二期256號威威雜誌屋
5. 電腦時代讀者服務部
6. 澳門水坑尾4號百合大廈E座地下偉基利貿易發展有限公司

## APPLE程式偵錯核對

本刊APPLE內容部份所登載的程式列表，如屬DOS版本，都會附同核對值方便大家鍵入時核對之用。所有BASIC程式的核對值是利用PROOFREADER 7.0來核對。而機械碼程式的核對值都是利用CHECKSUM TABLE程式來產生的。產品編號AS8825軟件收錄有此兩個偵錯工具程式。

### 電腦時代AP專欄 第61期程式磁碟

APPLE版本

本期出碟三張

每套訂價29.9元

A碟正面

PRODOS FORMAT

應用 / 工具程式庫

- 簡易使用多功能文字處理器CAWRITER
- 為IIE加上PRINT SCREEN功能

創作遊戲集

- 勇救恐龍蛋
- 狐狸呆貓追捕戰
- 太空科幻冒險歷險遊戲：逃出沙漠

輔助教育程式

- 世界地理誌：認識南美洲

B碟正面

- GYJ軟漢字系統（第三編）改良版GYJ89系統磁片盤。

B碟背面

- 強化版SPUER CHINESE SYSTEM V1.1系統磁盤

C碟正面

- 強化版SUPER CHINESE SYSTEM V1.1一級字庫盤

C碟背面

- 強化版SUPER CHINESE SYSTEM V1.1二級字庫盤

由於磁碟空間所限，「CAWRITER」及「為IIE加上PRINT SCREEN功能」兩個程式，在執行前，必須先轉為DOS 3.3格式才可，大家可利用CPS 7.0或以上版本轉換格式。如有問題可電讀者服務部查詢。

### 電腦時代PC專欄 程式磁碟PC-61

IBM版本

本期出碟兩張

每套訂價20元

A碟 應用程式

- 簡易個人財務管理系統
- PC日記系統

B碟 應用 / 工具程式

- 磁碟檔案索引系統
- 族譜
- 貸款還款計算
- 隨意改變DOS使用前景及背景顏色

創作遊戲程式

- 超級豆SUPERDOTS
- 迷宮食豆遊戲——CALCMAN
- 變化萬千的激光表演

本碟收錄之部份程式需事先進行解壓才可執行，而所需之解壓工具編號SA048，讀者服務部有售，每張12元。

## 歡迎國內訂閱

本刊歡迎國內讀者長期訂閱，訂費可用人民幣支付，訂費可寄至廣州市中山三路72號601負責人關永健收（可寄至廣州中山三路72號601負責人關永健收，請在信封註明「訂閱電腦時代」）。

訂閱三期，每期訂費 10元人民幣（以下同）

訂閱六期，每期訂費 9元

訂閱十二期，每期訂費 8元

單位訂閱，每期另加 20%

本刊每期零售價 15元

歡迎各省代理洽商大量訂購，折扣從優。查詢可來信香港電腦時代出版社（九龍中央郵政總局信箱71193號）。

## 國內郵購本社產品服務

本社為推廣國內電腦文化活動，特設郵購服務，貨款可用人民幣支付，歡迎國內頻果電腦用戶及IBM PC用戶郵購各種類產品，國內用家亦可委託香港親友代購。郵購辦法簡單，請以現金匯款寄至廣州市中山三路72號601負責人關永健收即可。單位訂購照貨價另加百分之二十。我們收到匯款後，一個月內直接由香港郵寄。

各類產品的訂價（人民幣）可參考產品名錄。所有郵購必須另加付郵費及處理費。如要掛號寄出必須再另附7元人民幣。

所有軟件產品終生保用。

郵費及處理費收費辦法如下：掛號另加7元（每張訂購單計算）

訂購貨品編號：郵費及處理費（人民幣） A8810~A8841 2張磁片以下 3元 11至20張 13元

A8801~A8803 每款20元 3至4張磁片 4元 21至40張 24元

A8804~A8809 每款10元 5至10張 7元

如有任何問題，歡迎來信查詢（請付回郵信封，但無須貼郵票）。來信請寄九龍中央郵政局信箱71193號，信封面請註明「國內查詢」。我們會盡快答覆。

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟之上，列表並沒有列出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本冊磁碟。

# ——簡易個人財務管理系統——

PERSONAL CASH MANAGER (以下簡稱ECM) 能幫你管理一切的財務，包括BUDGET, CHECKBOOK 及財政報告等。用途廣泛，用法簡單。

## 如何使用硬碟機

若你擁有硬碟機，便可把ECM系統抄進它內，方法是執行ECM碟中的INSTALL，它會把需要的檔案抄落硬碟機/EASY內。

## 主目錄指令介紹

### 1) FILE

#### A) FORMAT DISK

重新格式化一隻空碟，供存放資料之用。格式化時ECM會問你用磁碟機A或B，之後若你想改變主意的話可按CTRL-C完成格式化後你可選擇是否再做另一隻碟。

#### B) INITTALIZE

輸入一些ECM使用的參數，各參數介紹如下：

BEGINNING YEAR :

BUDGET開始的年份。

PREVIOUS CASH BALANCE :

BUDGET前一個月的結算。

PREVIOUS INVESTMENTS :

INVESTMENT前一月的結算。

PREVIOUS CREDIT BALANCE : CREDIT數目。

你可用TAB來把浮標移到另一FIELD，用RETURN來輸入，F2是完全輸入了後才按的。

#### C) EXPORT GRAPH

把資料以另一形式存落碟，以供EWGRAPH MAKER (見電腦時代前幾期介紹使用。若你想有一個標題，可把它放在第一個FIELD。

輸入了年份後，CATEGORIES和資料的形式後，再鍵入檔案的名字便行。

#### D) YEAR END PURGE

把整年的TRANSACTIONS清除，清除前會印出一個總結。

#### E) DIRECTORY

觀看磁碟目錄，按ESC回到MAINMENU。

### 2) BUDGET

這功能是紀錄你的財政收支，ECM有兩個不同的WORKSHEET，一個是預算的，而另一個是真實

的，而BUDGET是使用預算的WORKSHEET。

### 3) ACCOUNTS

這功能是紀錄真正的ACCOUNT。由於功能太多，筆者不打算在此詳述，各位可看ECM的HELP。

### 4) REPORT

#### A) PERSONAL INCOME SUMMARY

印出真正支出和預計支出的差別 (以百分率表示)，若是正數則表示多用了錢，負數則是支出比預算少。

#### B) SPENDING ANALYSIS

分析你支出和其他家庭的支出的差別，和上面的差不多。

#### C) QUARTERLY SUMMARY

總結三個月的支出和收入，可選擇用預算的或真實的。

#### D) ACCOUNT SUMMARY

總結一個ACCOUNT中所有TRANSACTION。

#### E) NET WORTH STATEMENT

顯示所有CREDIT和LOAN，並計算NET WORTH。

#### F) TAX DEDUCTION

顯示要交稅的TRANSACTION。

制造REPORT時，先選擇上面A—F其中一項，再選擇想做REPORT的其他資料，然後按F2便行。

### 5) SETUP

#### A) DISK DRIVES

告訴ECM那裏放置程式磁碟和資料磁碟。

#### B) VIDEO

選擇圖像咭。

#### C) USER MANUAL

觀看ECM的MANUAL。

#### D) PRINTER

選擇印字機的型號及機種。

#### E) SAVE SETUP

把SETUP好的資料存於碟內。

### 6) QUIT

離開ECM回到DOS。

## BUDGET 指令

HOME：把浮標移到COLUMN最高處。

END：把浮標移到COLUMN的末端。

CTRL—HOME：把浮標移到WORK SHEET的開始。  
 CTRL—END：把浮標移到WORK SHEET 的尾部。  
 CTRL—左箭咀：把浮標向左移。  
 CTRL—右箭咀：把浮標向右移。  
 F2：改變顯示數字的形式。  
 F3：MARK一個數值。  
 F4：把MARK了的數值放進所有浮標經過的月份中。  
 F5：開或關自動重新計算的功能。  
 F6：重新計算。  
 ESC：把WORKSHEET存落碟，然後回到MAIN MENU。

## TRANSACTION 指令

F1：顯示HELP SCREEN。  
 F2：輸入TRANSACTION。  
 F3：修改TRANSACTION。  
 F4：修改TRANSACTION的STATUS。  
 F5：把選擇了的CHECKS印出來。  
 DEL：清除一個ENTRY。  
 ESC：回到MAIN MENU。  
 註：本文程式收錄在今期出版的IBM磁碟上，讀者留意。■

# 有嚴密保安的PC日記系統

作者：JOHN WONG

很多人都有寫日記的習慣。寫在日記上的事情都是個人的私生活，當然不想別人看到，所以有些日記簿是裝上了鎖的，但這些鎖卻並不十分有效，很容易給人打開。這個日記系統在進入系統前要先輸入PASSWORD，保證沒有其他人可以使用此系統。另外，本系統可以供多人使用，但每人只可處理自己的個人資料。

## 系統內容

本系統由兩個程式組成，會建造兩個主檔案和多個內容檔案，以下是它們的名稱及用處：

DIARYPW.EXE：用作輸入PASSWORD。

DIARY.EXE：用作輸入日記內容用，包括加入新內容和更改舊內容。

PASSWORD.FIL：載着所有PASSWORD之檔案。

INDEX.FIL：載着所有內容檔案之索引，亦載着該段日記之日期、星期及天氣情況。

00000001.DAI至00032766.DAI：內容檔案。

## 輸入PASSWORD

執行“DIARYPW.EXE”時，大家可輸入自己的PASSWORD及姓名。當這些資料輸入後便不能取消或更改，所以輸入時請小心。輸入的方法列在畫面的下邊，只要照着這些指示輸入便可。在姓名欄按<ENTER>才是正式的輸入，在這之前可按箭咀移到姓名欄或PASSWORD欄內更改資料。按<ESC>鍵表示離開系統。假如閣下是首次使用，必須先執行此部份程式。

## 系統使用

當大家都輸入了PASSWORD後，便可以正式使用本系統。執行“DIARY.EXE”時，電腦會要求閣下輸入PASSWORD，這時鍵入的字母會被

“\*”號代替，輸入錯誤時可以按<BACKSPACE>取消，但不能用左右箭咀。<ENTER>代表輸入，若輸入正確PASSWORD時，大家便可以開始「寫日記」了。

這時會出現另一個畫面，先要求輸入日期，輸入時可以用左右箭咀，但不能用<BACKSPACE>或<DEL>。若大家曾在該日期輸入資料，電腦便會把該資料印出以作修改，若輸入的是新日期，大家便可輸入資料。跟着是星期欄，大家只要用左右箭咀選擇日期便可，按上下箭咀及<ENTER>均會跳至天氣欄。在天氣欄按上下箭咀可跳回星期欄，按<ENTER>可跳至內容欄。

在內容欄內可輸入100行日記內容，每行60字，可以用上下箭咀在行與行之間移動。編輯時可用<HOME>、<BACKSPACE>及<DEL>鍵，功能與一般編輯器相同，在天氣欄內亦可使用這些鍵。由於畫面不能同時顯示100行資料，只可顯示15行，所以在此可利用<PGUP>及<PGDN>鍵。按<PGUP>可向上移15行，按<PGDN>可向下移15行。當內容輸入完畢，大家可以按<END>表示，此鍵在星期欄及天氣欄內均有效。

## 離開系統

在系統內，無論在那一個輸入欄，都可以按<ESC>表示離開，但在星期欄、天氣欄及內容欄內按此鍵，則編輯中之資料將不會寫入碟內，設記。

## 程式磁碟

在程式磁碟上除收錄有上文所提到的原程式後，亦同時提供有程式的BASIC源程式的FILE。用家留意。■

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟上，列表並沒有列出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本原磁碟。

由於列表過於冗長，本文程式只收錄在磁碟之上，列表並沒有刊出在書上，如有不便，敬請原諒。讀者如要玩本程式可到特約經銷外購買本期磁碟。

# 磁碟檔案索引系統

各位PC 用戶家裡或辦公室都應該有一大堆不同用途的磁碟，或者你在硬碟機中建立了很多副目錄，但相信有時要找出其中一個檔案可不是一件容易的事。

有見及此，我們的磁碟檔案索引系統便是為了解決上述問題而設，協助各位建立一個包括所有軟磁碟及硬碟檔案的主索引，記錄檔名，長度，日期及存放的位置，這些資料可在畫面上觀看或印出來。

這個系統有頗多的特點及選擇功能，進入一個選擇後，按<ESC>可返回主目錄畫面。

## (I)NDEX DISKS

這個選擇是把磁碟機A (可以更改)的檔案加進索引中，系統跟着會告訴你這張磁碟的I.D.，以備日後辨認檔案之用，不過你亦可更改這個I.D.。當讀取了目錄後，系統會排序並加進在索引中，顯示加進了多少個檔案便會詢問是否需要加進另一張磁碟。

如果磁碟的I.D.出現了兩次(同一磁碟索引了兩次)，則系統祇會記錄同一檔案一次，不過其長度及日期均會自動地更新。

## (D)RIVE/PATN/MASK 選擇

這是用來選擇使用那部磁碟機，同時亦可加進副目錄的名稱，例如“A:/”，“C:/GAMES/”及“C:/”等，使用副目錄名稱是很好的分類方法。

系統亦提供遞歸式目錄尋找的選擇，如果系統是ON 的話，它便會自動找出剛才索引目錄的所有副目錄，並遞歸式繼續下去。假如以ROOT 目錄開始的話，便整張磁碟都會索引。有需要時也可用替代字符\*來選擇某些檔案來索引，例如\*.BAS 等。

## (F)ILE TYPE 選擇

這個功能讓你選擇更多的檔案類別，包括O 長度的檔案、隱蔽檔案、系統檔案及COMMAND.COM。系統是預置索引O 長度檔案及COMMAND.COM，不索引隱蔽及系統檔案。

## (P)ICK SYSTEM

你可用下列方法使系統取得磁碟的I.D.：

1. FORMAT 碟時的VOLUME 標記
2. 在STATUS.DAT 內的標記
3. 副目錄名
4. 自行打入一個I.D.
5. 決定後才使用的I.D.

## (R)EAD INDEX DATA FILE

從磁碟中讀取索引資料檔案，覆蓋在記憶中的索引資料。

## (W)RITE INDEX DATA

系統詢問了檔名後，便把記憶的索引資料存入磁碟。

## (E)DIT/DELETE INDEX DATA

讓你直接修改或刪除索引資料，包括在記憶或以前SAVE 起的資料，有下列的選擇：

1. 選擇修改(EDIT) 或刪除(DELETE)。
2. 輸入找尋字串，代表需要那些檔案。
3. 選擇找尋時是依檔名或I.D. 名，在兩種情形下，以RAT 均可找到RATES.DAT, BRAT.TXT 及MUSK.RAT。
4. 選擇找到檔案後暫停，或直接進行修改/刪除。
5. 選擇直接在記憶或磁碟檔案中修改或刪除。
6. 輸入檔案索引資料檔的名字。
7. 真正進行修改或刪除的操作，修改模式會列出各欄的資料，你可修改其中任何一項。

## (C)LEAR INDEX DATA

清除記憶中的索引資料，以便能建立一個新的索引。

## (M)ERGE INDEX DATA

這個系統可容納5000 個檔案的索引(以640K 系統計)，已足夠作一般用途，但若真的不夠用，例如你的硬碟機有80MB，便可借助本系統的MERGE指令，把以往的索引資料檔加進記憶。因此便可繼續進行索引，直至接近5000 個檔案時，把記憶中的索引資料存入磁碟，再重新建立另一個資料檔，如是者可以建立多個資料檔，再把它們MERGE在一起成為依字母次序的總索引，包括：

1. MERGE記憶至磁碟檔案。
2. MERGE磁碟檔案至磁碟檔案。
3. MERGE磁碟檔案至記憶。

## (O)UTPUT INDEX REPORT

選擇輸出報告至畫面或印字機，亦有下列的選擇：

1. 使用記憶或磁碟檔案的索引資料。
2. 把報告送至畫面或印字機。
3. 輸入要讀取的檔名。
4. 輸入一個尋找字串，與EDIT 時相似。
5. 尋找檔名或磁碟I.D.
6. 印出報告。

## (S)AVE PARAMETERS

保存所有更改過的參數至磁碟。

## (L)OAD PARAMETERS

從磁碟中載回已保存的參數。

## (V)IEW DIRECTORY

讓用戶觀看目錄上的檔名，你可指定磁碟機，PATH或加進替代字符\*。

## (Q)UIT

顧名思義，離開程式。

執行磁碟檔案索引系統，打入PASRUN INDEXER 便可。■

## 族譜

這個程式能協助你建立一個包括所有家庭成員的關係表（族譜），你祇要打入各人的名字（生存或死亡），便可保存家族成員的資料，甚至以不同格式印在印字機上。

640K 的系統可記錄多至3000 個家族成員，視乎是否需要記錄額外資料而定。執行程式後，便可看到下列目錄：

(A)DD NEW ENTRIES

打入一個新的記錄（家族成員資料），程式會提示你打入人名，姓別（M/F），MM/DD/YYYY 格式的出生日期，出生地點及死亡日期（如尚在生祇需按ENTER 便可）。打入出生日期時，其中一欄打入？代表不清楚，C 代表大約而U 則代表完全不知。

跟着便要輸入這人與其他家族成員關係的資料，首先是輸入父母的I.D. 號碼，或按L 來到出各家族成員的I.D. 號碼。下步便要輸入婚姻狀況，如該人已結婚的話，程式便會進一步詢問有關婚姻的資料，當然，有需要時可輸入多於一次的婚姻資料。而婚姻資料包括了配偶的姓名及I.D. 號碼，結婚日期（開始及結束），與及子女的I.D.號碼。最後還可輸入一行多達80 字符的備忘，以供參考。

(L)OOK UP/BROWSE

用作觀看或列印已輸入的資料，可選擇以I.D. 號碼或部

份名字作搜尋。如非列印時，程式會進入BROWSE 模式，按M及F 鍵會跳至母親及父親之記錄，按C或S 分別是跳至子女或兄弟姐妹之記錄，按W則會列出婚姻資料及跳至配偶之記錄。

按N 是搜尋下一個符合的記錄，如沒有的話便會回到主目錄，最後按E 是直接回到主目錄。

(P)RINT FAMILY TREE

這個功能用作印出由任何成員開始的家族成員表（族譜），可以選擇觀看，以印字機列印出來或寫入一個磁碟檔，其中可根據需要來印出後代或祖先的圖表。

(E)DIT DATA

此功能用作更改某人的資料，各欄資料的更改格式或如(A) 指令一樣，各個關係指標都會相應更改。

(D)ELETE A PERSON

用作除去你討厭的家族成員或刪去錯誤的記錄，祇要打入其I.D. 號碼便可，同樣可按L 來列出各人的I.D. 號碼。

(R)EAD DATA FROM DISK

(W)RITE DATA TO DISK

分別從磁碟讀取資料檔案，及把資料檔案寫進磁碟，預置的檔名為“FAMILY”。

(C)LEAR DATA

清除所有資料，重新開始程式。

(Q)UIT

離開程式。

執行本程式，是在DOS下按PASRUN FAMILY。■

## 隨意改變 DOS 使用 前景及背景 的顏色

我們在今期為大家介紹一個十分實用的程式—COLOR，藉此可以隨意設定DOS 使用的前景／背景顏色。指令的格式為：

COLOR {fg} , {bg} , {br}

其中fg 參數用作設定前景色，可選擇IBM16 種前景色之一(0至15)。bg 參數是設定背景色，背景色也有16 種(0至15)。最後，br 參數是設定邊界的顏色，同樣是16 種中選擇(0至15)。

把前景顏色數值加上16 便有閃動的效果，但當選擇高亮度背景顏色(8—15) 時就不能使用此效果了。COLOR 是預置了白色前景色，藍色背景色及紅色的邊界，如果不輸入其中一個參數便要使用其預置值，即：

COLOR , {br}

表示使用預置的前景及背景色。在COLOR 程式中，第3,4,5 位元組分別為邊界，背景及前景顏色的屬性(ATTRIBUTE) 預置值，各位可使用工具程式如PC—TOOLS 等修改。■

## 變化萬千的激光表演

按LASER 便可執行這個激光表演程式，如果配備彩色監視器的話，便可看到彩色繽紛、變化萬千的畫面。■

## 超級豆 SUPERDOTS

這個在方格中連點的遊戲十分適合下雨的星期六下午或沉悶工作之後的娛樂，你與電腦輪流把兩點連在一起（垂直或水平方向），直至能夠把一個方格圍起來便可取一分。遊戲完結時，誰取得最高積分便是勝方。

除此以外，這個遊戲還有需要運用技巧的隱蔽點，與及令整個遊戲意想不到的魔術點，這些魔術點會向4個方向散佈，但不要忘记電腦也懂得這些優點。

另外，遊戲亦提供了難度，長度及SAVE GAME 的選擇，以備暫停遊戲待日後再繼續。還有，進行遊戲時必須按下<NUN LOCK> 鍵，如不明白可再參閱程式的說明。

執行遊戲，可按PAS RUN DOTS。■

## 貸款還款期計算

每當考慮一項投資計劃或購買物業時，首先要視乎該條件是否適合你的預算。例如你買一部汽車的時候，你會選擇36 個月或是48 個月的還款期，那個利率較為化算呢？

諸如此類的財務問題均可借助這個AMORT程式來解決，首先是輸入貸款所需的4 個變數，包括：貸款數額，還款期數，APR（年利率）及每年還款次數。祇要提供任何三個變數，AMOPT就能計算出第四個，而且還能印出一個還款表，列出本金，利息，利息的總數及目前的結存等。

執行程式，可按AMORT。■



## 迷宮食豆式遊戲——CALC-MAN

相信各讀者日常工作中經常都需要使用不同的展列表軟件，但我們這個CALC-MAN 就可以讓你在一個展列表中進行食鬼式的迷宮遊戲。你需要使用箭咀辨別在行與列間「食」去所有分數，同一時間又要避開移動中的鬼，否則便損失一次機會。

在畫面四角有五十分的「大力丸」，食去後你便可反過來食去所有鬼，但別忘了大力丸祇有數秒鐘的效力。清除了所有分數後，便可升版至另一難度，且看大家的最高積分是多少！

執行此遊戲，打入CALC-MAN 便可。■

## 運用 PC-DOS 擬至 UNIX 模式

作者：李耀忠

作者：梁建平

熱衷於用UNIX系統的Shell命令程式語言來設計軟件的設計師都會有一個感覺，就是可以用最短的時間和最少的精力完成高質素的軟件設計，一般來說，用有如Pascal，C等高級語言需要幾個星期甚至幾個月的工作量用Shell程式語言來寫僅需幾分鐘，幾小時，這是因為UNIX系統擁有一個包括幾百個程式的集合，並用管道和過濾技術將整個系統的程式，檔案，終端機等連成一個整體，而其中的調度工作由Shell完成所以設計師們就可以通過Shell把數百個程式根據需要組織起來，這樣的工作有點像積木遊戲，難怪有人說，使用UNIX系統時每天都像過節。這也是UNIX成為作業系統的天之驕子的原因之一，但是UNIX畢竟是一個大型的系統，硬件的要求高，所以多數的PC用戶仍樂用PC-DOS，令人興奮的是PC-DOS中採用了不少UNIX中的技術，只要我們巧妙地運用PC-DOS，還是可以在設計軟件中模擬UNIX的功能以達到事半功倍的效果。

### 管道和過濾：

UNIX系統之所以具有上面的功能，主要是因為它把整個系統中的程式、檔案、集合一起，然後用管道和過濾技術把它們連接起來，通過管道UNIX可以把終端機，檔案及程式連為一個透明的系統，任何程式都可以從終端機、檔案或其他程式中輸入數據，並且一個程式的輸出可以作為另一個程式的輸入，這就像自動化的化工廠，程式就像廠房裏的機器，用於處理，檔案象倉庫，存放用於處理的原料和成品，至於生產出什麼產品就在於如何控制管道的物質流動，控制管道的物質流動不但包括物質的流動方向，更重要是哪種東西，這就是過濾系統的任務了，通過過濾就可以去其糟粕，留其精華，電腦和化工廠的不同之處是在於電腦在管道中流動是信息流而不是物質流。另外值得一提的是UNIX引進了一個“標準輸出和輸入”，及“重定向”的概念，通常標準輸入和輸出設備是終端機，但是引進了“重定向”技術之後就使得每一個外設、檔案都可以代替終端機成為標準輸出、輸入設備。

由於採用了上述的技術，所以只要適當控制管道中的信息流就能使一個程式的運行通過管道完全控制另一個程式的運行，利用這種相互約束的關係，通過這種關係就可以將以前相對獨立的程式連接起來，這個情形正如用Pascal設計

的子程式，如果不要適當的參數連接，它們就像一盤散沙，若我們通過某種約束關係把它們按需要組織起來就可以成為一個有力的軟件，只是子程式是通過堆棧，而UNIX是通過管道。上面分析UNIX系統的情況，那麼PC-DOS的情況又怎樣呢？在PC-DOS中的高等命令中也引進了管道和過濾技術，同時也可以改變標準輸入和輸出的方向：例如

A>option.Tex<Debug>Result.Tex

此命令行就是把optiontex作為Debug程式的標準輸入設備，代替了平時在鍵盤中輸入。而Result.tex則成為了標準輸出設備，通常向顯示器輸出的內容現在存於Result.Tex檔案。

另外Dos的高等命令也可以將一個程式的輸出作為另一個程式的輸入，例如：

A>Dir |Sort>PRN

這個命令行就是特Dir命令的輸出Sort命令的輸入，最後將結果輸出到打印機出。過濾方面Dos有三個程式：SORT、FIND、MOVE，利用Dos這些功能我們就可以簡單地模擬UNIX的Shell功能了。當然比之UNIX還是不足的，因為它只是一個子集罷了。

### 批次命令：

UNIX系統通過終端機輸入命令行就可以控制系統的運作，如果將這些命令行存於檔案中，只要輸入檔案名，既可以執行檔案中的命令，這就是UNIX的Shell程式設計，然而PC-DOS也有同樣的效果，只要將命令行存於指定擴展名為BAT的檔案，從鍵盤輸入檔案名也可以實現檔案中的命令行自動執行，這就是所謂的批次命令處理，更加上批次命令中可使用變數、及IF、FOR、GOTO等子句，這就使組織批次處理的工作變成了一種程式的設計，到了現在，只要你手頭上有足夠的軟件，就可以輕而易舉地組合一個新的軟件，你也可以在PC-DOS中享受UNIX所帶來的愉快感受了。

雖然PC-DOS的批次命令運不夠Shell強，但是巧妙地編寫仍能獲得良好效果的。■

# 街道足球玩法介紹

作者：老廖

總括近來新出的PC新GAMES,大部分是一些ACTION性,如SPACE RACER、ARKANOID等。而有關SPORTS的也不少。又如FAST BREAK、SERVE & VOLLEY及今次筆者為各位介紹的STREET SPORTS SOCCER。

## 遊戲介紹

SPORTS GAME 通常是由兩間主要的外國軟件出版商所包辦,ACCOLADE及EPYX。ACCOLADE是近年才冒起的,自從推出了TEST DRIVE以後,一鳴驚人;近來的作品有GRAND PRIX CIRCUIT、SERVE & VOLLEY FAST BREAK、RACK'EM等,而將來更準備推出TEST DRIVE 2!而EPYX這公司就比前者較為悠久,從以前的DESTROYER、PITSTOP 2 IMPOSSIBLE MISSION2等至近來的THE GAMES、STREET SPORTS SERIES。而STREET SPORTS SERIES更相當之受歡迎。此系列包括BASKETBALL、BASEBALL、SOCCER及遲些推出的FOOTBALL。而這些遊戲都有一些共通之處:包括任PLAYER選擇球員,可在一些比較正規及不正規的場地進行比賽。除了BASEBALL之外,全是三打三的。

而SOCCER與以往的一樣都是在一些街頭比賽,可以用KEYBOARD或JOYSTICK控制。一個對電腦或可選擇二人相打。

## 遊戲開始

BOOT DOS鍵入SOCCER(CGA)或SOCCERH(MGA)即可。

## 控制方法

KEYBOARD:

ALT+P——暫停

ALT+Q——結束比賽

ALT+S——聲量開關

PLAYER 1:4、5、6、8方向鍵及右SHIFT。

PLAYER 2:A、S、D、W方向鍵及在SHIFT。

## 攻球

傳球:除了向前的三個方向(左、中、右),按ACTION KEY。

射球:向前的三個方向(左、中、右)再按ACTION KEY就會將球射向龍門的三個不同的地方(左、中、右)。

## 選擇控制不同的球員

按ACTION KEY。而選擇守門員則雖當守門員在螢幕

上出現才可。

## 截球

當對方球員射球時,將自己球員向着球走,如果時間準確無誤,就會自動用「倒掛」或「頭鉤」將球截去。

## 偷波

將自己的球員(要在自己龍門和對方帶波球員之間)走到帶波的球員前,只要將腳放在球和對方腳之間便可。

## 接球(守龍門)

當對方射球時,將守門員向着波走,當守門員接到後便可按ACTION KEY將波大腳解圍(但要小心對方立即再射)。你可以利用守門員帶波進攻,而且通常無人「釘」著你的。如果有的話,可以將波交去沒有人「釘」著的球員。

## 犯規

兩種情況下會有犯規出現:

1. 越位OFFSIDE:當自己交波時隊友在兩個對方球員之前為之越位。越位後對方的球員會再次在中場開波。
2. 撞人BUMP:當你與帶波或沒帶波的球員平行而走時而你迫着他,他就可能被你撞跌(愈高難度被撞跌的機會就愈大)。第一次撞人會被警告,而你再次撞人便會被罰十二碼。

## 比賽結束

如果你選擇以分數作為標準,那麼最快得分的隊伍便算勝利,而比賽也因此而結束。

如果你選擇以計時為標準,即時間結束後這隊的得分最高便算是勝利。如果打和便互射十二碼定勝負。

## 心得

初玩時最好練習相打,才可增進球技。

如果對方球員帶波已超越我方球員,那麼只可待守門員的出現。(各球員的速度是一樣的)

射完球之後如果被對方守門員救出,應用截球的方法再次射球。

## 總結

此GAMES毫無疑問是一個相當之好玩的足球遊戲,而SOCCER在IBM的市場種類罕見,除此GAMES外,就只得FIVE-A-SIDE SOCCER及SUPERSTAR SOCCER,後者不能在MGA顯示出來,而前者更是差極。如果MGA的用戶想玩玩這些SOCCER,不妨試試這隻STREET SPORTS SOCCER。而CGA或EGA的朋友就不如抄SUPERSTAR SOCCER,因兩者相比之

下實在是相差得太遠了！

## 展望未來

將來應該會有兩隻 SOCCER 推出：

FOOTBALL MANAGER 2 及 MICROPROSE SOCCER。前者大致上與 SUPERSTAR SOCCER 差

不多，但玩法可能有異，且 MGA 更不能享用。而後者 MGA 們可以玩了，與街機的「WORLD CUP」不相伯仲，但有罰球及紅牌，應是一隻相當好玩的 SOCCER GAMES。希望這篇稿刊出時，兩隻 GAMES 已在你們的手上就好了。下次再談！



# 立體網球玩法介紹

立體網球遊戲和傳統的網球遊戲是完全不同的，難度也很高，如果沒有說明書，我想玩者連發球也不懂。

## 載入遊戲

使用 DOS 2.1 以上版本開機，輸入 TENNIS 便可進入遊戲。（如果你程式無法順利執行，請你先查看磁片上是否有 PLAY.DAT 這個檔，若有，請先將它刪除後再試一試）

## 開始遊戲

進入遊戲，有五項選擇。(1)MATCH：表演賽，(2)八人錦標賽，(3)RESUME MATCH：由磁片上取回一場表演賽，(4)RESUME TOURNAMENT：由磁片上取回一組錦標賽。(5)DEMO。

選擇了表演或錦標賽後，跟着又有一連串的選擇，包括難度、賽制、球場和對手等。選對手時，可參考他的勝負的場數，獲勝的百分比，速度和體質，正手拍及反手拍的能力和力量及準確度。

如果你想創造一名屬於自己的人物，可在人名表的 11 及 12 號的空位輸入自己的名字，跟着設定六項屬性即可。

## 發球方法

以下所提到的發射鍵，一號玩者為 S 鍵，二號玩者為 L 鍵。

按下發射鍵後，發球一方的上面會出現一個四方形。再按一下發射鍵，這時會有一條線正在上升，它將會經過 F、S 和 T。正常直線正在上升，玩者可用方向鍵（玩者一的方向

向鍵分別是 W, D, X, A；而玩者二是 O, ;, ., K）移動瞄準點。

如果玩者在直線升至 F 時按發射鍵，表示發平球，S 表示曲球，T 表示發上旋球。選擇要發的球之後，該球的難易度將會顯示出來，而別一條線將會由上向下延伸，請注意在這條線上有一點標記。務必在線延伸到那一點之一刹那，按下發射鍵把球打出。發球機會有兩次，如果兩次也發不出球，對方便可加一分。

拍球和發球的方法大致相同，只是 V/S 表示回擊或殺球，L 表示要打高吊球，F/B 表示正手或反手回擊。F A TIGUE 的方塊是表示球員還有多少體力。如果球員累了，他的力量、準確度和速度也會降低。

## 遊戲控制方法

F 1 ——在錦標賽時，用來查看比賽表  
F 1 ——暫停遊戲  
F 3 ——存下遊戲  
F 9 ——聲音開關  
F 10 ——慢動作  
ESC ——結束遊戲

## 拍球方法

(1)拍球時，要以左右調球使對手疲倦（即是如果對手跑到右方，玩者便把球打向左方）

(2)如果自己疲倦時，而又是玩者發球時，可休息一會才發球，這樣可使準確度提高。

(3)把握最佳的時間按下發射鍵，對手越難回擊。■

# PC版的魂斗羅攻略本

作者菠蘿

KONAMI 自上次的綠色兵團後，今次又將任天堂的魂斗羅改上 PC 版，而且比起綠色兵團任何方面也改進了不少，令 PC 玩家增加不少興趣。

在 DOS 狀態下鍵入 CONTRA 就可進入遊戲。

在魂斗羅進攻過程中，在牆上，在飛囊中或在 3D 區域裏的紅衣人中拿到鷹形的物體，每隻鷹都有英文字母作記號，現在分別介紹：

M —— 具有威力的槍      S —— 三彈連發的槍械  
F —— 火圈式的槍      B —— 在一段時間內無敵

該遊戲地區大概與任天堂的一樣，但這裏只說頭六版，最後的有待大家去探索吧！

## 第一版森林

開始時，有一位像 RAMBO 的人站在螢幕左末端，

在這森林裏，會有很多士兵在巡邏，過了一段短路程，便到此版首腦，在台上有士兵看守，有兩個砲台及一個門，打破後便進入另一關。筆者建議這一版走下路為上策。

## 第二版3D地區

這版左首面上方有計時器，下方是此版地圖，前面會有電網阻你去路，只要打破圓形的物體便可進入此版首腦地帶，這首領是一塊面，會發出圓圈攻擊你，小心避開便可。順帶一提，首領未出現時，會有砲台攻擊你，你只需站在砲的右下面連射便可過關。

## 第三版瀑布 第四版3D地區

這版要一直往上跳，會有一個B字出現，這個B字十分重要。這關首領下面亦會有一個S字出現，跟着到砲台下面（不要跳到最上層，應到砲台下一層）向上發射，打爆之後，向上跳便會看見一個鷹記號的板，亦要打破它。小心！兩旁會出現士兵，好不容易才過關。

和第二版一樣，有計時器及地圖。今次路程比起第二版長一倍。這版最後一區（不是首領地帶），那塊鷹記號的板會過一會才出現，但不要射它，只要射左面砲台便可。此版首領是兩塊面，你要儘快將砲台射爆，否則會有一些人出現，那可麻煩了。此關只要有三連炮便可容易擊敗它。

## 第五版雪地

這版開始時會有一架飛船在天空等待着你，你要將飛船的兩扇門及引擎擊破才可繼續向前行。這版首腦是兩架重型裝甲車，只要向它狂射便可過關。但要儘快擊敗它，否則它們會再向前行。

## 第六版能源地帶

在過程中會有一些火棒，你需要小心避過，如你見到B字，一定要立刻取用，你會很需要的。這版沒有首領，只要到終點便可。切記要拿到B字，否則後果嚴重。這遊戲像任天堂的魂斗羅，但音樂方面，還是很差。

# 魂斗羅攻略全篇 作者：陳俊輝

## 遊戲背景：

最近IBM出了行多ACTION GAME，例如：綠扁帽、快打旋風等等。但筆者認為最好玩都是魂斗羅這隻GAME。地球上慘遭來自外太空的侵略。RED FALION來自不知名的宇宙中，意圖侵佔地球，人類的未來正掌握在你手中；如果成功了，世界即得救，若是不幸失敗，地球將會被外星人佔領！

你的任務是潛入RED FALION位於亞馬遜叢林的基地，穿過層層守衛，徹底摧毀這個外星基地，迫使外星人撤離。你可以使用許多秘密武器、自動機關鎗、雷射鎗及散彈鎗等。在陸上及敵人的地下基地內，隨時都必須準備戰鬥，突破重重險阻！對於一名初做魂斗羅來說，是一項極大的挑戰，如果你能達成任務，安全返回基地，地球就有救了。

## 攻略方法：

第一版是最容易破的。首先不要拿雷射鎗等，一陣會有物體出現拾起散彈鎗，就容易取勝。跟着跳下水，因為在水而敵人少，最後祇要打敗兩支大炮，就會進去敵人基地，要儘快去 到目的地打敗放火機械就可勝利。

第二版是在峭壁作戰，首先拿了防具可以在特定時間內所向無敵，可以不要理會敵人，直接上山頂。到了山頂拿了散彈鎗，入到敵人基地，要儘快去目的地，到了目的地後，一定要打敗中間的機器，因為時間有限，會有很多敵人攻打你，所以要趕快攻打中間的機器。

第三版是在叢林作戰，首先會有大飛船出現，只要一邊跳一邊射，就可以打敗它，用手榴彈打敗大炮。到最後有兩輛大車衝出來，不要跳因為車上有槍；只要一路射就可以勝利。

第四版是敵人總基地，首先有一個巨人出現，只要在跳起時在他下面走過，然後向他背後攻擊，就可以打敗他。跟着去到火柱地帶，要小心火柱，過了火柱後又有另一巨人出現，打敗他後，你又會見到是一個防禦物體，拾起它你便可以不理會敵人，一直去到終點，終點裏是沒有首領的。

第五版是異形地帶，首先看見異形口裏射出一些彈，只要一邊跳一邊射就可以打敗他。然後畫面上和下面都有小異形出現，只要上下射就可以。到了最後是異形心臟和異形蛋，首先射異形蛋跟着再射異形心臟就可以燒滅RED FALION，完成你的任務了。

# 本刊非常歡迎讀者投稿

# 題材不限



# 鐵甲爭霸戰玩法介紹

作者：張鎮輝

最近PC推出一個新GAME，叫做鐵甲爭霸戰。現在由筆者為大家介紹。

## 啓動遊戲

1. 使用DOS3.0或以上版本開機
2. DISK(A)放在A磁碟機，DISK(B)放在B磁碟機中。
3. 鍵入PLAY，程式就開始自動執行。

## 遊戲簡介

你扮演“青年家族”中的傑森(JASON)。遊戲一開始你便置身於教練場中，接受各種嚴格的戰鬥訓練。你必須藉此機會好好地磨練你的各項技能，並提高屬性；但是記住，還有更重要的事，你必須在訓練中心(TRAINING CENTER)完成七項任務，練習如何駕駛機械人的技巧。畢竟，要成爲一個聯邦保護者、防禦敵人的外侵是取決你是否是一名優良的機械戰士，而非成績優良的學生。

當你在教練場學得各種技巧，成爲一名優良戰士之後，整個聯邦的安危全繫於你手中，你必須抵禦入侵的敵人，整個世界的命運如何轉變就看你了。

## 視窗解析

當你不在戰爭或右邊視窗沒有出現任何訊息時，可以按下空白鍵(SPACE BAR)開啓主選擇視窗。主選擇視窗共有下面的選擇項目！

1. 回到遊戲畫面(RETURN TO GAME):  
消除主選擇視窗，並讓你跳回遊戲畫面。
2. 改變遊戲之設定(CHANGE GAME SETTINGS):  
(A)改變移動速度(CHANGE MOREMENT RATE):  
通常按一次方向鍵只移動一步，這個指令可讓你改變速度，從一步至四步供你選擇。  
(B)改變戰鬥速度(SET COMBAT SPEED)  
使用這個指令，你可以重新設定戰鬥的速度。大多數的人都希望能輕快地進行戰鬥，所以本遊戲原本的戰鬥速度較快(FASTER)。若你想使戰鬥的速度慢下來，讓你有充任的時間去閱讀有關戰鬥的訊息和欣賞生動的戰鬥畫面時，可選擇“LOWER”或“KEY PRESS”。若你選擇用“KEYPRESS”時，在每一個戰鬥動作結束時，電腦便會自動停止動作，按“ENTER”鍵繼續戰鬥。  
① FASTEST — 最快 ⑤ SLOWEST — 最慢  
② FASTER — 較快 ⑥ KEYPRESS — 動作  
③ NORMAL — 普通 之間暫停，需按“ENTER”  
④ SLOWER — 較慢 鍵開始另一動作。

(O)音樂之開關(SOUND ON/OFF)

(D)改變戰鬥畫面出現的頻率(CHANGE OUTTAKE FREQUENCY)

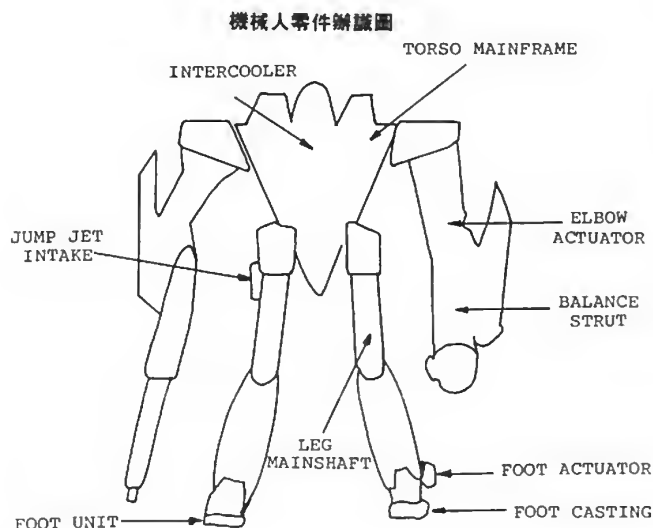
(E)離開遊戲(QUIT GAME)

(F)取消(CANCEL)

3. 分配機械人裏的操縱人員(ALLOCATE MEN IN MECHS)此功能允許你重新分配駕駛機械人的人選。(除非你已擁有機械人，否則此功能將無法執行。)
4. 檢查人物(INSPECT CHARACTER)  
選擇此功能之後，你可以詳細地知道在你隊伍中每個人物或機械人的健康情形，技能以及攜有的物品清單。
5. 醫治人物(HEAL CHARACTERS)  
此功能可以讓你的隊員得到休息，並且允許擁有醫術的隊員去醫療受傷的人。
6. 讀取遊戲(LOAD GAME)
7. 儲存遊戲(SAVE GAME)
8. 顯示地圖(SHOW OVERHEAD MAP):  
因爲本遊戲地勢廣闊，單是右邊的螢幕無法完全顯現出來。所以利用此功能，你可以一覽整個遊戲的地理狀況。當地圖出現時，你可以按方向鍵使地圖滾動，螢幕上就會出現你已經探訪過的地圖。

## 訓練任務

通過辨識考試之後，便開始執行任務。但是記住，每完成一項任務你必須到城市中逛一逛，幾分鐘之後才能進入，否則訓練中心不會讓你繼續任務。





在訓練中心共有三種機械人供你執行任務，不同的機械人適合不同的任務，茲將機械人的優點及七種訓練任務介紹如下：

- ① LOCUST：此形機械人速度最快，最適合執行第一項任務。
- ② WASP：速度和武裝配備中等，適合用來執行第二項任務。
- ③ CHAMELEON：此形機械人的武裝配備非常優良，你可以使用它來執行3 - 7項的任務。

## 七項訓練任務介紹

- ①駕駛機械人至教練場的東南方。此任務無法在AT上執行。使用AT的玩家請找台XT的電腦執行。
- ②尋找一物品（在教練場東北方）
- ③攻擊—此任務很容易便可完成。
- ④練習攻擊—你可以讓電腦幫你執行攻擊任務。
- ⑤與一機械人模擬作戰。同樣地可請電腦為你作戰。
- ⑥與二個機械人模擬作戰。完成此任務時，你的金錢會增加，並且已具備有機械戰士的資格，接下來是完成第七個任務。

- 注意：**
- (一)在執行第七個任務前，建議先至市政府大樓學習技能，否則以後就學不到了。
  - (二)你可以先至股票中心（COMSTAR）購買股票，賺一些錢。
  - (三)要執行第三個任務前，訓練中心的人會叫你先至BARRACKS去睡一覺，你必須依照指示，找到BARRACKS。

## 提示：

- 1.當整座城爆炸後，你需先依照附錄的地圖，往北走至S TART PORT城，先至服裝店購買當地的衣服，然後混入INAUGURAL HALL就職典禮大廳尋找伙伴—R E X。可別忘了，這是找到第一台機械的唯一方法，還有第二台、第三台機械人……可得靠你慢慢尋找呢！
- 2.使用掃描器以描瞄一些更危險的敵人，一旦發現他們，就應先取得先機，朝他們開火。戰鬥機械人內部存放武器的儲放室通常並沒有太多的空間供你存放太多的武器，所以你應當隨時檢查並拋棄威力較弱的武器。
- 3.當你的集團已經擊敗敵人之後，切記要將你的集團聚集起來前往發生戰鬥的地區，如此可以減少你的隊員被敵方那些躲藏於岔路的殘軍逮捕的危險性。

# 未來之魔法攻略全篇

作者：何勁樺/SW

未來之魔法（FUTURE MAGIC）是本人高登留連時，無意中看到那封套上漂亮的GRAPHICS吸引而買回家的，它是出自KARL BUITER的手中，是由ELECTRONIC ARTS所出的SENTINEL WORLDS的第一集，是1988年的作品，遊戲開始時玩者須要有的工具，包括IBM PC XT/AT 256K或以上，MDA, MAG, CGA或EGA皆可，兩個FLOPPY DISK DRIVE或一個HARD DISK DRIVE, MS-DOS或PC-DOS 2.11或以上版。在正式開始前，不論你有沒有HARD DISK都要先INSTALL它，方法是：

無HARD DISK的玩家：

①EGA的用家：

INSTALLF 1

②MGA, MDA, CGA的用家：

INSTALLF 2

跟着只要照指示做便可。

（！！注意：當你INSTALL過之後，便無法改變，所以最好用COPYWRIT抄一份BACKUP！！）

有HARD DISK的用家：

將PROGRAM DISK（上同）放入DRIVE A，鍵入下列指令：

①INSTALLH t : V A:

在命令欄裡，t : 代表HARD DISK 的代號，V為顯示系統之代號，EGA為1，MGA及CGA為2。跟着換上DATA DISK，鍵入：

②INSTALLD t : A:

跟着便可正式開始你的太空旅程。

## 啟動遊戲

HARD DISK的用家在進入了FMPLAY的SUB-DIRECTORY之後，CGA或EGA的用家可鍵入SENTINEL直接進入遊戲。MGA的用家則要用MAGIC KEY裡的MKFILE或在PROGRAM DISK裡的MONO來模擬CGA的解像。沒有HARD DISK的用家要把PROGRAM DISK放在DRIVE A, DATA DISK放在DRIVE B, 再鍵入SENTINEL進入遊戲（EGA或CGA），MDA則要先模擬CGA。

此GAME LOADING頗久，LOAD完之後，標題畫面便隨聲而至，此刻，按一下<RETURN>吧。之後，會出現一些和本GAME有關的資料和一個MAIN MENU，聰明的玩者理應知道是按數字來選擇，開始時只有7項選擇，第8項SAVED GAME是你在玩遊戲時才會有的。第6項只供EGA用家專用。本人勸你最好按5字把MUSIC SCORE關掉。

進入遊戲前，你可以使用GAME所提供的原人物，或自己動手造。方法是按1進入遊戲，按1至5查閱那五個預設人物的概況，你不滿的，可以自行創造。隊員1至5的職責是：

1. PILOT

在太空戰鬥時控制船盤武器。

## 2. NAVIGATOR

引導船艦正確地航行在太空或作超空間跳躍；另外，除了設定長距離範圍外，也控制登陸行星或軌道上的運行。

## 3. COMMUNICATIONS OFFICER

負責與鎖定的船艦通話，也控制艦上的電腦。

## 4. ENGINEER

負責修理船艦。

## 5. MEDIC

正如其名，負責醫療受傷的隊員，也是隊長。

如你不滿任何一人時，可按在資料下的第3項選擇，在螢幕上將會出現一些人物，你可挑些面貌娟好的隊員，不過你得重組他／她的特質，（注意，每一項必須在10至20之間，總值不能大過70），至於它們所代表的分別如下：

### 1. STRENGTH

加強武器的殺傷力，直接可派他／她去打先鋒。

### 2. STAMINA

隊員的耐力，與你生命值的上限有關。

### 3. DEXTERITY

隊員的攻擊和避開致命的一擊與此有關。

### 4. COMPREHEND

查字典吧！

### 5. CHARISMA

主要是溝通方面的，給COMMUNICATOR多一點吧，重組之後，你可替他／她取個名。

正式開始遊戲了，在SCREEN上，你是以綠色代表，友艦是紫色，CONVOY是黃色，商船是藍色；敵艦是紅色（可憐MONOCHROME用家了，本人也是要花一大筆血汗錢才能完美地玩此GAME）CGA有COLOR MONITOR的用家，則會發現友艦是天藍色，運輸船和商船白色，敵艦是紅色。

跟着是指令方面了，在太空中的指令如下：

## 控制方法

### 在太空中：

↑鍵——增加速度。

↓鍵——減低速度。

←鍵——左轉45度。

→鍵——右轉45度。

SPACE鍵——切換並鎖定船艦目標。

+或RET鍵——開啓或關閉鐳射攻擊系統。

B鍵——可以登陸附近被鎖定的敵艦，或作超空間跳躍（每次跳躍要用掉500個UNIT的能源）。

C鍵——進入人員調派模式。

F鍵——使用MAI 7000型船艦電腦控制系統。

T鍵——與被鎖定之船艦人員交談。

L鍵——切換長距離顯示之範圍，可由1切換至5。

S鍵——開啓或關閉自動跟蹤功能。

H鍵——當燃料耗盡或引擎受損程度超過90%以上時，可呼叫救護船將星艦拖回太空站。

×鍵——回到星艦狀況顯示幕。

F9鍵——保留目前遊戲進度，回到標題畫面之主選擇項。

### 在建築物或戶內：

↑鍵——向前行。

←鍵——向左轉90度。

→鍵——向右轉90度。

SPACE鍵——切換並選定目標。

+或RET鍵——以領隊所持的武器攻擊所定的目標。

B鍵——查看隊員之戰鬥狀態。

C鍵——與太空中同。

T鍵——用ITC和鎖定目標交談。

L鍵——以雷達查看長距離的範圍，可持續至隊伍行動為止。

R鍵——顯示目標資料，如通訊頻道上的隊員、生物或所配備的武器防具，再按一次以恢復原狀。

X鍵——回到GCH。

F1至F5鍵——切換1至5號隊員的通訊頻道。

F7、F8鍵——可以接通特殊的通訊頻道。

F9鍵——與太空同。

### 在行星軌道上：

↑鍵——將降落地點向上移。

↓鍵——將降落地點向下移。

←鍵——將降落地點向左移。

→鍵——將降落地點向右移。

SPACE鍵——切換降落地點的範圍。

+或RET鍵——降落。

0鍵——回到星艦上。

1至3鍵——在卡多利星上可在三座塔上選擇一座降落

### 在原野上：

↑鍵——讓ATV向前行進。

→鍵——讓ATV向右轉45度。

←鍵——讓ATV向左轉45度。

SPACE鍵——切換目標。

+或RET鍵——以雷射炮鎖定的目標。

C鍵——在太空中。

0鍵——在行星軌道上。

F9鍵——在太空中。

### 特別戰鬥型式中：

A或←鍵——當螢幕出現「ATT」時按鍵攻擊。

D或→鍵——當螢幕出現「DEF」時按鍵防禦。

SPACE鍵——將符號保持在兩旁的界限中間。如果你失敗的話，不但攻擊的機會將降低，而且受攻擊的機會也將增加。

希望各位能善用這些資料，完成此GAME。■

# IBM 新 GAME —

## 淘金熱隆重面世

作者：吳籬聰

最近又出現了一個 SIERRA ON LINE 的一個 IBM 新 GAME——“淘金熱” (GOLD RUSH)，它的音響比 LOOKING FOR LOVE 差了少許，但是畫面的真實性就非常，如街道上有行人，公園內有看更，街道上也不時有馬車經過。

### 故事內容

在 1848 年，美國加州發現了大批黃金後，引致世界各地都湧現一片尋金熱。主角 JERROD WILSON (傑羅·威爾遜) 在一間報社工作，每天都過着一些刻板的生活。他的哥哥 JAKE 和他失去了聯絡已經幾年，他每天都去郵局，希望他的哥哥會寄信給他。有一天，他終於收到了 JAKE 的信，JAKE 叫他去找一樣家中的物品，作相應的信物。所以他就準備一切，和那些尋金的人一起出發去了。

現在大多數 GAME 都有一個共通點，就是需要輸入密碼，而不再用 WRITE PROTECT，這個遊戲也不例外，在遊戲開始前，是要解答問題。作者花了整整三天時間，才把答案全部找出。表一為答案的列出。

### 遊戲提示

- ① 相薄的家族照片，可作為和 JAKE 相應的信物。
- ② 時常到郵局，看看 JAKE 有沒有寄信給你。
- ③ 如果 JAKE 寄信給你，看信後可以嘗試取去郵票和注意那些小孔。
- ④ 閒時去墳場看看父母的墳墓。
- ⑤ 去銀行提款前，要查清 ACCOUNT NUMBER。
- ⑥ 食物可在雜貨店中買到。
- ⑦ 工具可在五金行中買到。

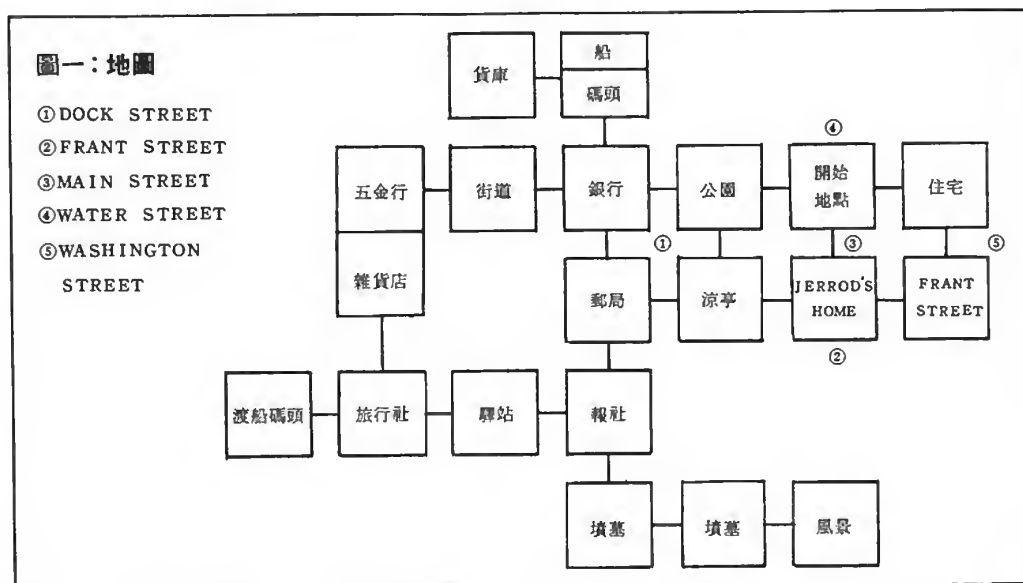
PAGE	PARAGRAPH	ANSWER	表一	PAGE	PARAGRAPH	ANSWER
2	first	carpenter		49	fourth	Perkins
2	sixth	California		49	last	Bates
2	last	Folk		50	third	Berley
3	third	overland		51	first	Germany
8	second	elephant		53	second	Kennedy
9	second	Morse		54	first	Kennady
10	fifth	cholera		55	first	Sutter
11	last	bananas		55	last	Lincoln
13	second	Chadras		56	second	quartz
13	last	iguana		56	fourth	Hetty
15	fifth	Alvarado		56	last	Hayward
15	fifth	Sutter <The FIRST word of the question is "STATE">		57	second	foundry
15	last	indiane		57	second	Spanish
16	second	sawmill		57	last	Spanish
16	fifth	sporthosery		60	fourth	Keystons
17	eight	Grannan		62	last	sourvy
18	second	Sacramento		63	second	Bar
20	fourth	Eagle		66	third	Oerius
23	first	criss		66	last	Tahiti
24	first	brone		67	fifth	ailanthua
24	last	American		68	first	schoolhouse
25	last	Hangtown		68	fifth	Antoine
27	fifth	Armour		69	last	pusphous
27	sixth	Studebaker		69	first	butterfly
27	last	Snowahoa		69	third	Savage
28	first	silver		70	last	Present
28	fourth	fire		71	first	Present
28	last	Placerville		72	third	Yosemite
29	fourth	Claude		76	fourth	Malakoff
29	sixth	NewYork		78	second	Stanford
30	first	Jenkins		78	last	Sodis
30	last	pancakes		81	fourth	Williams
31	last	Rattlesnake		81	fifth	Victorian
33	fifth	Phipps		85	second	Australia
33	last	lumber		85	fifth	Empire
34	third	Folsom		86	first	farming
34	fifth	hotsl				
34	sixth	May				
36	fourth	Volosno				
36	last	Jackson				
36	seventh	Bolton				
39	second	Travers				
41	second	Raspberry				
41	last	Iselin				
41	last	Coon <The LAST word of the question is "Twain">				
42	last	quartz				
44	last	Murietts				
46	first	brick				
46	third	Hoosgow				
47	first	Massachusetts				
48	first	Hoksluane				
48	last	Taylor				

⑧ 回到辦公室時，可以看看剪報 (NEWSPAPER CLIP PINGS)

⑨ 在公園請勿踐踏那些青草，否則會受法律制裁。

### 表二：物品需要

1) 管子 (PIPE)	13) 合恩岬船票 (CAPE HORN TICKET)	25) 木料 (LUMBER)
2) 房子門匙 (HOUSE KEY)	14) 巴拿馬船票 (PANAMA TICKET)	26) 繩索 (ROPE)
3) 釘子 (NAILS)	15) 驛馬車車票 (STAGE COACH TICKET)	27) 桶子 (BUCKET)
4) 純牛肥 (PURE BULL MANURE)	16) 信 (LETTER)	28) 鍊條 (CHAIN)
5) 鏟子 (SHOVEL)	17) 聖經 (BIBLE)	29) 蚊帳 (MOSQUITO NET)
6) 現金 (CASH) \$15—300 不等	18) 木杖 (WOODEN STICK)	30) 燈 (LANTERN)
7) 存摺 (BANK STATEMENT)	19) 線 (STRING)	31) 水果 (CITRUS FRUIT)
8) 薄金片 (GOLD)	20) 金屬屑 (METAL SCRAPS)	32) 麪粉 (FLOUR)
9) 黃金 (GOLD) 最少值 \$37	21) 紙夾 (PAPER CLIP)	33) 豌豆 (PEAS)
10) 家庭照片 (FAMILY PHOTO)	22) 一片火腿 (PIECE OF HAM)	34) 豆子 (BEANS)
11) 金幣 (GOLD COIN)	23) 魚 (FISH)	
12) 花朵 (FLOWERS)	24) 黃金盤 (GOLD DISK)	



- ⑩在公園中的涼亭，可以找到花朵。  
 ⑪船票要早些買，因為很多人都去加州尋金，以致票價飛漲。  
 ⑫在老闆還未去尋金前，買備需要的東西。  
 ⑬若果郵局中的人，正在忙於工作而看不見你，你可以試試按响桌上的鐘。  
 ⑭CHAGRES(葛雷斯)，它位於一個沼澤的中央地帶，那裏時常下雨，如果沒有準備木材來幫助行走，是不可能經

- ⑮在巴拿馬(PANAMA)I.坐獨木舟或小汽艇到CRUCES(古魯斯)或GORGONA(果卡那)，要儘量避免遇見太陽II在船中，不可以吃水果。III最好穿着法蘭絨制的衣服保護身體和不要碰觸牡蠣。(圖一)是希魯克林高地地圖。為避免各位讀者失去玩這個GAME的興趣，所以沒有寫出遊戲攻略，不過在下次，筆者一定會將遊戲攻略交代清楚。

# 古巴反戰玩法介紹

作者：張仲華

今次，筆者要為大家介紹一隻新動作遊戲，GUERRILLA WAR(古巴反戰)，本遊戲是SWK公司的出品。GUERRILLA WAR是街機轉到IBM電腦遊戲上，此遊戲的畫面與內容都十分豐富，值得介紹給大家。

## 故事背景

游擊隊要推翻國家的暴君，發動革命。事後，革命失敗，敵軍還擄走了大部任的游擊隊員，為要推翻這暴君及救回被擄的游擊隊員，所以再次在古巴進行反戰。

## 武器及目標

機鎗：威力最小，但無限的。  
 手榴彈：總共有50顆  
 火箭砲：威力是機鎗的兩倍，祇有50砲  
 火焰鎗：威力是火箭砲的兩倍，祇有50砲  
 目標1、農莊 2、堡壘 3、煤礦  
 4、國會 5、王宮

## 控制方法

↑ 鍵—向上      ↓ 鍵—向下  
 ← 鍵—向左      → 鍵—向右

空白鍵或X鍵—發彈  
 Z鍵—丟手榴彈  
 M鍵—音樂切換  
 S鍵—武器音效切換  
 J鍵—將搖桿歸定於中央

\*把搖桿的發射鈕按着不放，再揮動搖桿，就會使他面向一方，而又可四處走動，有街機旋轉搖桿的效果。(不要較AUTOFIRE)。

## 提示

多救些俘虜，因為救到俘虜時可得1000分及補充現時所有的武器，坦克車則須加滿燃油，當俘虜被傷害時則倒扣500分。

當看見坦克車時，最好先爬上去，因為坦克車是防彈的。坦克車“拋錨”時，馬上向四周圍的敵人開火，就可安全地離開車，但不要花太長時間，要小心會“車毀人亡”。

最後讓本人教大家如何打敗敵方的直昇機，直昇機出現時，儘量靠左企直至貼牆，很容易便會發現“死角位”，這是直昇機的火箭砲發射不到的地方，至於第五關的“死角位”就在中央左小小地方。祇要在“死角位”攻打直昇機，便可容易毀滅直昇機了，大家不妨試試！

# 滅 ( DESTROY )

## 全力以赴殲滅入侵之敵

作者：鄭浩然

DESTROY 消滅是一個近期比較出色的 ACTION 遊戲，但只可在 MGA MONITOR 玩。

### 啟動遊戲

本遊戲共有四張磁碟，大家先用 DOS 2.0 或以上版本開機，然後放入第一張磁碟鍵入 DOMO，按 ENTER 即可進入遊戲。

遊戲一開始會問你是否需背景音樂，跟着會出現開機畫面，讀取一段資料後，依螢幕指示換入 B 磁碟，即可開始遊戲。

### 操作指令介紹

以下所有數字指的是右手邊的數字鍵，文字鍵上面的數字鍵無效。

按鍵指令操作表：

8 —— 向上跳	4 —— 向左前進	A —— 拳打
2 —— 向下蹲	6 —— 向右前進	Z —— 腳踢

(以下“+”代表多鍵同時按下)

8 + 4 —— 左斜跳	Z + 2 —— 蹲下出腳
8 + 6 —— 右斜跳	Z + 8 + 4 —— 左斜跳踢
A + 2 —— 蹲下出拳	Z + 8 + 6 —— 右斜跳踢
Z + 8 —— 空中直踢	ESC —— 暫停

CTRL S —— 音樂開、關

CTRL J —— 切換為搖桿操作 (註 1)

CTRL K —— 切換為鍵盤操作

CTRL Q —— 結束，跳到開機時 A> 狀態

以下介紹兩種比較勁的招式：

**波動拳：**按着 A，跟着快速地也按着 Z，再按下 4 (這時看到主角的手拿着一個球) 如果想射向敵人時，只要放入了 A、Z 和 4，再按 6 就可射出波動拳了。以上所說的只是在你面向右面時的按法，如果你面向左面時，便要按 A、Z 和 6 鍵準備，按 4 射出波動拳。

**雙節棍：**按着 A，然後快速替換按 4 和 6 鍵，就會看到男主角揮舞着雙節棍，揮動越久威力越強，然後放開 4 和 6 鍵，記住 A 鍵不能放，就會打出雙節棍。

### 遊戲背景

遊戲的背景是說你要攻打無數的敵人，最後還要打敗魔堡中魔王所化身的火龍，救回你的女友。

### 攻略方法

第一關的對手是朱俊洲，他會在右方舉起石頭扔過來，你必须抓準時間立即跳起。然後待他行過來檢回石頭時，使用波動拳打敗他。如果初玩時用不到波動拳時，也可用斜跳打敗他。

第二關的對手是黃麗萍，她的絕招是往前直刺。一開始時

她會走來走去，忽然她會跳過來你面前，立即射出波動拳打敗她吧！

第三關的對手是駱威全，他有盾牌防守，所以這一關不能用波動拳。當他將盾牌投射向你時，立即用斜跳踢攻擊他。

第四關的對手是黃建智，你只要站着，不需按任何鍵，他便会自動死亡。

第五關的對手是小林路依，她會用飛標，火焰和隱身大法攻擊你。她的弱點是當她隱身之後，在現身的那一瞬間，用波動拳攻擊她，她會有極大的傷害。

第六關的對手是魔王了，他看來好像很難打敗，其實只要用以下方法擊他，不離半分鐘便打倒他了。就是用蹲下出腳擊他。

打敗他後，他會忽然復活，變成大火龍，再攻擊你，只要抓準時間，便可用波動拳打敗他。

打敗他後，便完成了這個遊戲了，你會發覺有些動畫出現。

### 遊戲提示

另外，每玩完某些關，都會有一個小關卡要通過的。第一道小關卡在第一關後，會加一塊巨石擋住去路，當螢幕上出現「準備」時就要立刻快速輪流按 4 和 6 鍵，便可打破所有巨石，並加送一個人。

第二道小關卡在第二關後，必須輸入三個數字，這三個數字決不會有重複的號碼。(和 MASTERMIND 那類遊戲有些相近) 打完數字後，電腦會告訴你有多少數字是對或是不對。例如 1 A 2 B，即是以猜中三個數字，但有兩個順序不對，而一個順序對。如果在十次內猜中，將加送一個人。如果你不想猜，可按 Q 跳向第三關。

第三道小關卡在第三關之後，會有一位守將 A T T E 問你誰是天下最帥的人？你只要選了的答案便可通過。跟着，他又問你是否願意和他作朋友？希望讀者細心思考願意或不願意，因為對遊戲結局有很大的影响。

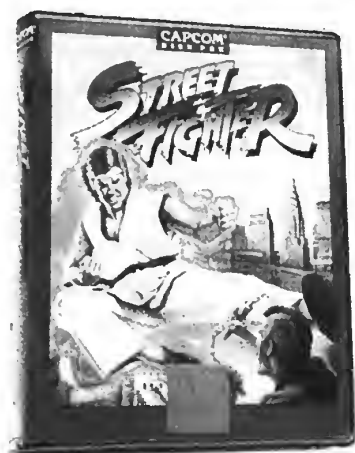
當完成第四道關卡時，螢幕出現一張美麗少女的拼圖。你必须拼出和左方一樣的圖才能過關。若能在按 30 次以內拼完，便會加送一個人。如果你放棄，請按 Q 鍵跳過。(如果玩者玩了很久也拼不完拼圖，那就只好由筆者教你拼完它吧！在一開始時，箭頭圖形是在左上角的，只要按 → ↓ ↓ ← ↑ → ↓ → ↑ ↑ ← ↓ → ↑，按完後，拼圖自然會拼好！)

如果你不幸死去所有人，螢幕便會出現你的女朋友哭的動畫。不要灰心，只要在出現 END 及請換 B 磁碟的訊息時，不要將磁片更換，輸入 DOMO 即可 CONTINUE，但只可用一次。

希望大家早日完成這遊戲。

(註 1：本遊戲中所使用的搖桿，是須由出版 DESTROY 消滅的公司所擁有，故其它搖桿是不能使用的。)





# 快打旋風攻略全篇

作者：FRANK

快打旋風在街機上極其聞名，如今熱潮稍退之際，便推出了PC版，繼雙截龍後再成為佳話。

## 遊戲內容

不用多說，各位比我更清楚：替RYU打敗各地街頭戰士，登上世界武術第一的寶座！

## 啟動遊戲

- ①DOS 2.1以上版本。
- ②MGA玩者鍵入PLAY，CGA及EGA玩者鍵入SF。

## 遊戲控制

- ①數字盤1至9鍵控制人物活動，左上及右上為翻滾，向上為跳躍及防禦，左下為蹲下防禦，向下及右下為蹲下，左右為前進後退。
  - ②快拳：按INS鍵。
  - ③重拳：按INS鍵不放，放手時便擊出重拳。
  - ④正踢：按DEL鍵。
  - ⑤迴旋踢：按DEL鍵不放，如重拳般使用。
  - ⑥飛身出拳：向上按INS鍵，左上及右上也是。
  - ⑦飛身出腿：如上，只是按DEL鍵。
  - ⑧蹲下出拳：向下按INS鍵。
  - ⑨蹲下出腿：同上，只是按DEL鍵。
  - ⑩掃堂腿：向右下，按DEL。
  - ⑪波動拳：上述的招式忘了還可以，如果忘了這招的話可糟透了。先向下，向右按INS鍵。
  - ⑫旋風腿：向下，然後向左按DEL鍵。
  - ⑬昇龍拳：向右，然後向下按INS鍵。
  - ⑭F10：回到DOS。
  - ⑮INS或DEL：挑戰，即雙打。
- ※以上控制均指RYU面向右時的方法，向左時所有左右方向均相反；搖桿的兩個BUTTON代替了INS及DEL。

## 人物介紹

- ①RETSU：烈，擅長飛踢及掃堂腿。日本的第一個敵人。
- ②GEKI：激，懂得隱身及用鐵爪。
- ③JOE：美國的第一個敵人。拳腿功夫皆不俗。
- ④MIKE：只懂用拳的呆子。不過得小心，他四肢頗發達，蠻用力的！
- ⑤LEE：中國高手出場。絕招掃堂腿及飛踢，瘋狂攻擊。

- ⑥GEN：第二名中國高手，身手靈活，絕招手爪及撐地踢人，防不勝防。
- ⑦BIRDIE：筆者認為他是第二號的對手，僅次SAGAT。他的頭部可作攻擊，手脚靈活，玩者絕不能小看，這位英國第一名對手。
- ⑧EAGLE：英國第二名敵人，擅長旋風棒，比起BIRDIE即稍遜。
- ⑨ADON：終於到達了泰國。他擅於空中迴旋，用拳連續攻擊。
- ⑩SAGAT：最後的泰國對手。他也懂得波動拳，使你無法蹲下閃避。筆者常給他宰了，替我報仇吧！

## 筆者忠告

- 1.勤練波動拳，很容易便可打倒泰國拳手。
- 2.不要和敵人近身肉搏，就算打不到對手也可以兜着走。當敵人逼近時，跳到另一面拉遠距離方為上策，再「波」他也不遲。
- 3.昇龍拳在街機中為絕學，不料在PC版中竟無用武之地，唉……
- 4.旋風腿剛巧相反，在街機往往一敗塗地，在PC版中往往屢建奇功，一脚踢死LEE及GEKI，但對美國敵人可不大中用。
- 5.和SAGAT對陣時，除非你出波動拳能力成功率達百分之百，否則不要和他鬥「波」，因為十秒內你就得躺在地下吃泥。可以用旋風腿試試，筆者便多次用旋風腿勝出。
- 6.敵人太近不要用波動拳，否則拳在他身後擊出，敵人拳頭只管向你身上招呼，你却呆呆的望着那「波」，一動也不能動，包你十秒內又再吃泥。（「波」散了後你才能活動，也是躺下的時候。）
- 7.危急關頭時，用搖桿而不熟悉出旋風腿、波動拳的朋友，可選搖桿的AUTO FIRE，逆境想必定很快過去。

## 結語

快打旋風的PC版，雖然遠不及街機（廢話），但兩者控制方法一樣，已是不容易。而且又只佔兩張磁碟，在EGA上的畫面更見精緻。可惜一個國家只得一個背景，又沒有街機的「大頭」，又沒有打木板等小項目，音響方面嘛，更是其缺點。但是它始終是一個一流的遊戲，每個PC擁有者，都不應錯過，這一個速度、變化和街機不遑多讓的遊戲。

I WISH YOU GOOD LUCK!

# TAKE YOUR REVENGE!

作者：BLACK GHOSTS



## The Last Ninja<sup>TM</sup> 最後之忍者攻略全篇

在眾多遊戲之中，筆者特別喜歡「最後之忍者」這隻GAME。筆者覺得它擁有神秘的古代日本色彩，又有一個很好的故事背景襯托，當你熟讀這遊戲的背景後，玩起來便能份外投入。

此外，這遊戲有廣闊的版圖，良好的畫面處理，六種既獨特又複雜的景緻和多個精細的畫面，帶你進入古代日本的忍者時代。人物和物件皆有陰影，頗具真實感。忍者的動作亦十分流暢（尤其是翻斛斗的時候）。從瀑布、鴿子到飛舞的骷髏頭，均可看到人物和物品的生動全神。此遊戲速度快，玩起來很是刺激。該遊戲共有六首不同的音樂，玩者不會感到沉悶及單調，且還可在遊戲中搜尋多種不同的武器和物品（有時可在敵人身上拿到武器），還可施忍術呢！

### A. 故事介紹

你是「影武門」最後的一個白衣忍者。邪惡的幕府將軍邦時和他的黨羽，利用「影武門」十年一度到犁埔島朝聖的

機會，抄斬了你們「影武門」全門師徒，就連畜牲也不留活口，只有你才能僥倖活了下來。他們一直妬嫉「影武門」在武林中崇高地位和想得到祖傳的「肯加卷軸」，他們更妄圖稱霸個武林。你必須立刻取回「肯加卷軸」——記載了白衣忍者秘密的文件，借它的神力復仇。他們已佔領了犁埔島的忍者宗祠了！

雖然你有強健的體格，但是你還必需有靈活的頭腦。因為你必需從忍者的宗祠到陰暗的地下迷宮深處找出要走的路——攀登禁行的高山河道湖泊等，面對新危機的挑戰。你要找出忍術，搜尋武器和能夠幫助在任何戰役中致勝的忍物。這段路將是艱危的，快點行動吧，邦時的武士們已經開始在探知忍者的秘密了。

### B. 犁埔島的地理環境

幾世紀前，忍者的祖先選擇犁埔島做為開山師祖「白衣忍者」的奉厝地。

犁埔島地形險惡就如同它美麗外貌一樣，有很多峭壁的

岩岸，高聳的山峯，和斷層瀑布構成它的天然屏障。「影武門」的宗祠，就是建在這座島的中央，被稱為一座攻不破的堡壘。

島上共分六個區域，每個區域都有它特殊的景觀同時也隱藏著種種危機。而幕府將軍還派了他的手下，在每個角落看守。

以下是這六個區域的介紹：

#### 1. 荒野 (WASTELANDS)

這可能是你所見過最美麗的荒野，但也是最危險的地方

#### 2. 荒地 (WILDERNESS)

你越往裡面走，越可怕的陷阱便等著你。踏出錯誤的一步會讓你跌入萬丈深淵。

#### 3. 後花園 (PALACEGARDEN)

當到達之後，你會很訝然如此蠻荒之地怎會有那麼華麗的建築，但却危機重重。

#### 4. 地下墓穴 (THE DUNGEONS)

這裡大概是你所見過最可怕的夢魘吧！

#### 5. 祠堂 (THE PACACE)

你看到幕府將軍霸佔了你影武門的宗祠，是誰也忍受不了的，但更糟的情況還在後面呢！

#### 6. 內廳 (THE INNER SANCTUM)

你快要接近遊戲尾聲了，加快腳步衝吧！

此遊戲需要 512K 記憶和佔用兩隻磁碟。遊戲可用搖桿或鍵盤來進行，啟動 DOS 後，鍵入 PLAY 之後，選擇顯示卡。如果用 EGA 和單色顯示卡，可按①，CGA 則按②。（本人的版本是①和②對調的，不知其他的是否）

### C. 操作說明

因為此遊戲的鍵盤控制十分複雜，所以以鍵盤介紹為主，如果使用搖桿的話，請參照鍵盤的方向操縱桿。而鍵盤上的 SHIFT 的功能等於搖桿的按鈕。

#### 一、控制部份

- F1 —— 查看已取得的物品。
- F2 —— 搖桿／鍵盤切換。
- F3 —— 音效開／關。
- SPACE BAR —— 更換武器。
- ESC —— 暫停遊戲。
- ALT+F10 結束遊戲。
- ALT+F1 —— 儲存遊戲進度。
- ALT+F5 —— 載入儲存的遊戲。

#### 二、操作部份

##### A、徒手攻擊

1. 移動：忍者移動的方式頗為複雜，特別是轉向的時候需多練習才會習慣。如果忍者原來是面向前方，是要按⑧使他移動，然後依序按⑧、⑥、③、②鍵逐步轉移才完成。（所有移動的方向都是以忍者朝着的方向為準。）

2. 取物：SHIFT 鍵+①或③或⑦或⑨

3. 閃避：SHIFT 鍵+①或③或⑦或⑨

4. 攻擊：SHIFT 鍵+④或⑥或⑧

5. 踢腿：SHIFT 鍵+②

##### B、使用武器

在遊戲開始時，忍者是徒手狀態，然後沿路有時會出現

閃動的訊號，即表示該處有隱藏物品，並非所有的武器都是藏起來的，有時在敵人身上也能拾到有用的武器。

武器名稱：

##### 1. 劍、杖

SHIFT+⑥——砍腰

SHIFT+⑧或③——砍頭

SHIFT+④——砍劈

SHIFT+①或⑦或⑨——防禦

SHIFT+②——踢腿

##### 2. 雙截棍

SHIFT+④——砍腰

SHIFT+③或⑥——擊頭

SHIFT+①或⑦或⑨——防禦

SHIFT+②——踢腿

##### 3. 翻斛斗

SHIFT+⑥或④+（向前移）——近距離

SHIFT+①或③或⑦+（向前移）——中距離

SHIFT+②或⑧+（向前移）——長距離

##### 4. 丟炸彈——SHIFT+④+⑥。

玩者每次有三條生命，每條生命都是以能源方式來顯示。若拿到生命之果，便可獎多一條生命。

### D. 物品說明

當你拿到一項武器後，螢幕下方的武器欄會出現該武器，假如你的物品取得足夠時，就可以施展忍術。

以下是各種物品介紹：

1. 袋子——沒有袋子，你無法裝小的物品。
2. 鑰匙——鑰匙在開門時很有用。
3. 雙截棍——很有效的攻擊武器。
4. 劍——很有力的攻擊武器。
5. 生命之果——能增加一次生命。
6. 炸彈——炸死敵人，但每次只有三棵，要節省使用。
7. 鐵爪——幫你攀爬峭壁。
8. 手套——避免你因拿危險物品而受傷。
9. 流星鏢——致命的武器，但數量有限。
10. 木杖——很有力的攻擊武器之一。
11. 護身符——用途並不大，有拿等於沒拿。
12. 花——可將它插入一個預留的花瓶中。
13. 繩子——逃生的工具之一。
14. 藥瓶——內含催眠的藥水。
15. 肯加卷軸——只要找到它時，遊戲的任務就完成了。

### E. 遊戲提示

1. 假如你對下一關沒把握時，不妨先將遊戲進度存下來。
2. 大部份要取物品是有先後次序的，如果你先拿了後項物品而忽略前項，恐怕就無法順利過關了。
3. 這遊戲的武器種類和招式甚多，若果用鍵盤來控制會頗混亂，所以最好用搖桿來進行遊戲。
4. 由於這個遊戲地形複雜，建議你先畫出地圖以表明方位，如此才不會迷失。


「最後的忍者」的故事戲味濃厚，刺激度甚高，不僅是個打鬥遊戲，玩者需要運用機靈身手才可完成遊戲。筆者相信它能給各玩者很大的樂趣。最後，希望各位能早日完成此 GAME。■

# 世界函授學校

規模大

優點多

科目好

<b>師導</b> 國內著名大學學士，經香港教育司考核合格，教導認真，決不馬虎。 	<b>學習時間</b> 函授時間是沒有時間限制的，如時間充裕可提早完成所學科目，提前畢業。 	<b>校址：</b> 香港九龍彌敦道五六六號9樓A座 電話：(3) 803532	<b>實用商科</b> 講解經濟學識、銀行學、進出口貿易、商業管理，學習容易，六個月畢業。 	<b>實用數理</b> 可以加強數理基礎，講授幾何、代數、三角及計數機運用，六個月畢業。 $x+y=z$	<b>半導體裝修科</b> 講解最新半導體IC集成電路及TTL身歷聲收音機擴音機原理，十個月畢業。 	<b>初級無線電科</b> 無線電基本原理，收音機製作及修理，全部圖解教導，十個月畢業。 	<b>初級電腦科</b> 電腦基本原理，蘋果牌、IBM等電腦操作，程式編寫，八個月畢業。 
<b>文憑</b> 本校頒發文憑，各大機構認可，實是最佳學歷證件。 	<b>不收雜費</b> 學生只需要交低廉之學費，外所有課本、試題及測驗紙張均免費派發。 		<b>應用漫畫</b> 繪畫基本技術、人物動作及表情畫法，活動卡通，世界漫畫，六個月畢業。 	<b>商業美術科</b> 商業美術基本理論和技術，廣告設計，黑白畫圖案畫技術，十二個月畢業。 	<b>冷氣工程</b> 空氣調節原理，設計及檢修，冷藏及製冰原理，冷氣機檢修，一年半畢業。 	<b>汽車工程</b> 最新汽車構造，內燃機原理，自動波風油軔動力制等原理，一年半畢業。 	<b>無線電工程</b> 講解無線電線路設計發射機及天線設計，是深造的理想科目，一年半畢業。 

本港學生可利用電話詢問索取章程 電話 (3) - 803532

請依綫剪下，填好姓名，回郵地址，貼在信封上投寄，本校即免費寄上簡章

郵件請寄：P.O. BOX 70011, KOWLOON, CENTRAL POST OFFICE  
九龍中央郵政局信箱 70011 號



(請註明要學的科目)

- ☐ 初級電腦科
- ☐ 無線電工程科
- ☐ 初級無線電科
- ☐ 半導體裝修科
- ☐ 實用數理科
- ☐ 汽車工程
- ☐ 冷氣工程
- ☐ 實用商科
- ☐ 商業美術
- ☐ 應用漫畫

(寄自)

姓名：

地址：

香港教育司署立案

To：世界函授學校註冊處

P.O. BOX No. 70011

KOWLOON CENTRAL POST OFFICE,  
HONG KONG.

香港九龍中央郵政局信箱70011號

電話：K-803532

請貼上  
郵票

學問就是財富

技術就是力量



歡迎加入

# 「小天才」大家庭

實有一款適合您

小天才  
再創新猷  
IQ501 PROFESSIONAL  
專業型 隆重面世

- \* IQ501 PERFECT完美型：畫面夠清晰夠美麗，遙控裝置，合家歡迎。
- \* IQ501 PROFESSION專業型：性能齊全，樣樣配件都啱，發燒友專用。
- \* IQ301 PALD中國專用型：小天才在國內市場一枝獨秀，遙遙領先。各省均有維修點，回鄉探親送禮佳品。



各大玩具店影音店有售

當您試過小天才之後，您就未必會再玩其他遊戲機了。  
無線發射安裝容易，  
無線接收省事多多。  
集所有優點於一身，可能係有史以來最超值，最十全十美嘅遊戲機。

- 首創無段式超高速獨立連續發射器，具大型枱式發射器之功能。
- 鮮艷奪目的彩色，帶來視覺新享受。
- 附AV插頭，可當如錄影機一般，直接電視機之MONITOR。
- 適用於三百餘款細盒帶、磁碟機、鍵盤及光線槍。
- 二年免費保養，不像「兩色改裝機」隨時燒及修理時俾人割，用得安心。



大仁東崑（集團）有限公司 東崑有限公司

九龍灣啓祥道26號同力工業中心A座六樓2室

電話：3-7968363（總機） 服務熱綫：3-7968269

傳真：3-7968415/3-7962551